



PARAWORLD

Handbuch

Alienware® empfiehlt
Microsoft® Windows® XP

IHR NOTEBOOK WURDE GERADE ZU EINEM DER
LEISTUNGSSTÄRKSTEN PARTNER DER WELT

Aurora™ mALX

Aurora™ m9700

DOPPELT HÄLT BESSER

Im Vergleich zu Systemen mit einer einzigen Grafikkarte bieten unsere Notebooks bis zu 100% mehr Grafikleistung. Sie erhalten die nötige Power um Spiele mit höchster Auflösung zu laden, ohne die Bildraten zu beeinträchtigen und Sie bleiben dabei beweglich genug, um sich unbemerkt Ihrem Gegner zu nähern. Ausgestattet mit den ultrastarken AMD 64-Bit Turion-Prozessoren mit HyperTransport-Technologie können Sie jetzt Spiele und Anwendungen im Multitask-Modus so rasch durchführen, dass Sie einen Screenshots Ihres Erfolges an Ihren Gegner senden können, bevor er es bemerkt hat.

ALIENWARE
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

WWW.ALIENWARE.DE • TEL: 0800 100 5079
www.alienware.at | www.alienware.ch at: 0800 677 194 | ch: 0800 000 971



Die perfekte Kombination aus Geschwindigkeit,
Größe und Energieeffizienz. Kraft und Leistung
in einem mobilen Paket.

AMD, das AMD Arrow Logo, AMD Turion, und Kombinationen hieraus, sind Markenzeichen der Advanced Micro Devices, Inc. © 2006 Digital Illusions CE AB. Alle Rechte vorbehalten. NVIDIA, das NVIDIA Logo, SLI, das NVIDIA SLI Logo und das NVIDIA SLI Ready Logo sind eingetragene Handelszeichen oder Marken der NVIDIA Corporation. Alienware, Alienware Head Logo, Alienware High Performance Logo sind Marken und/oder eingetragene Markenzeichen der Alienware Corporation. Alienware kann für Fehler in den Abbildungen oder Schreibfehler nicht verantwortlich gemacht werden. Verfügbarkeit und Preis der angebotenen Produkte können sich ohne weitere Bekanntgabe ändern. Gaming-Konsumgüter von Digital Illusions CE AB. © 2006 Digital Illusions CE AB. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Marken oder Logos sind Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Be Cool © 2006 Metro-Goldwyn-Mayer Pictures Inc.

EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

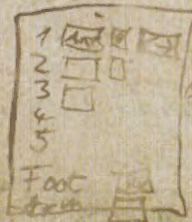
Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

Inhaltsverzeichnis

1. Installation	6
1.1 Systemanforderungen	6
1.2 DirectX®	6
1.2.1 Installation von DirectX® 9.0c	6
1.3 Spiel installieren	6
1.4 Spiel starten	7
1.5 Spiel deinstallieren	7
2. Was ist PARAWORLD?	8
2.1 Einführung	8
2.2 Hintergründe	8
2.3 Was wirklich geschah	8
2.4 Heldeneinheiten und ihr Spezialfähigkeiten	9
2.5 Die Völker	20
2.6 Feindliche Allianzen	20
2.7 Die verschiedenen Inselwelten	21
3. PARAWORLD spielen	24
3.1 Grundlagen	24
3.2 Hauptmenü	24
3.2.1 Optionen	25
3.2.2 Grundlagen der Steuerung	25
3.2.3 Steuerungsübersicht	26
4. Einzelspieler-Modus	29
4.1 Grundlagen Einzelspieler-Modus	29
4.2. Spielbildschirm und Benutzeroberfläche	32
4.2.1 Army-Controller	32
4.2.2 Status- und Menübereich	34
4.2.3 Hilfe	36
5. Einzelspielerkampagne	36
5.1 Tutorial	36
5.2 Gefecht	37
5.3 Aufbau	37
5.4 Kampf	37
5.5 Nebel des Krieges	38
5.6 Unterschiedliche Einheiten richtig nutzen	38
5.7 Epochen und Epochenwechsel	39
3	
6. Einheiten, Gebäude und Erweiterungen	39
7. Nordvolk	40

8. Wüstenreiter	48
9. Drachen-Clan	55
10. Die SEAS	63
11. Artefakte	63
12. Freilebende Tiere	64
13. Spiel laden und speichern	69
14. Mehrspieler	70
14.1 Grundlagen Mehrspielerpartien	70
14.2 Einstellungen	70
14.3 „Meine Armee“ im Mehrspieler-Modus	72
15. Credits	72
16. Service und Kontakt	77
17. Copyright & Gewährleistung	78



490.1

B. 6. 3. 2. 1.



1. Installation

1.1 Systemanforderungen

Minimale Konfiguration:

- Pentium® mit 1.6 GHz oder entsprechender Athlon™-Prozessor
- 512 MB RAM
- DirectX® 9-kompatible Grafikkarte mit 128 MB RAM
- DirectX® 9.0c
- Windows® XP oder Windows® 2000

Empfohlene Konfiguration:

- Pentium® mit 3 GHz oder entsprechender Athlon™-Prozessor
- 1 GB RAM
- DirectX® 9-kompatible Grafikkarte mit mind. 128 MB RAM
- DirectX® 9.0c Windows® XP oder Windows® 2000

1.2 DirectX®

Um ein fehlerfreies Funktionieren von PARAWORLD zu gewährleisten, muss auf Ihrem PC die neueste DirectX®-Version oder zumindest DirectX® 9.0c installiert sein.

Weitere Informationen zu DirectX® finden Sie auf der offiziellen Webseite <http://www.microsoft.com/>.

1.2.1 Installation von DirectX® 9.0c

Während der Installation von PARAWORLD überprüft das Installationsprogramm automatisch, ob Sie eine neue Version von DirectX® benötigen, oder ob die Version von DirectX® auf Ihrem PC auf dem aktuellen Stand ist. Um DirectX® separat (unabhängig von der Installation des Spiels) zu installieren, gehen Sie bitte wie folgt vor: Legen Sie die PARAWORLD-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie dann links unten auf die Schaltfläche START in der Windows®-Taskleiste. Wählen Sie „Ausführen“ und geben Sie in der Dialogbox „D:\DirextX\dxsetup“ ein und klicken Sie auf okay. (Sollte Ihr DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als „D“ haben, so ändern Sie Ihre Eingabe in der Dialogbox bitte entsprechend.) Folgen Sie den Installationshinweisen.

1.3 Spiel installieren

Um PARAWORLD auf Ihrem PC zu installieren, führen Sie bitte die folgenden Anweisungen nacheinander aus.

1. Starten Sie Ihren PC und das Windows®-Betriebssystem.
2. Beenden Sie alle Programme und Tasks, die im Vorder- und Hintergrund laufen. Um eine reibungslose Installation zu gewährleisten,

sollten Sie auch aktive Virens Scanner beenden.

3. Legen Sie die PARAWORLD-DVD in Ihr DVD-Laufwerk ein. Nach wenigen Sekunden erscheint das Autostart-Menü von PARAWORLD auf Ihrem Bildschirm.

4. Sollte das Autostart-Menü von PARAWORLD nicht von selbst erscheinen, so ist die Autostart-Funktion auf Ihrem PC deaktiviert. In diesem Fall klicken Sie die „START“-Schaltfläche in der Windows®-Taskleiste und wählen Sie „AUSFÜHREN“. Geben Sie nun in der Dialogbox „D:\autorun.exe“ ein und klicken Sie auf „OK“. (Sollte Ihr DVD-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben als „D“ haben, so ändern Sie Ihre Eingabe in der Dialogbox entsprechend.)

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche „INSTALLIEREN“. Das Installationsprogramm „InstallShield Wizard“ wird nun gestartet. Folgen Sie den Installationshinweisen.

1.4 Spiel starten

1. Legen Sie die PARAWORLD Spiel-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Beenden Sie alle Programme, die im Vorder- und Hintergrund laufen. Sollte es Probleme beim Programmstart geben, empfehlen wir einen aktiven Virens Scanner auch zu beenden.
3. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche START in der Windows®-Taskleiste, und wählen Sie Programme>Sunflowers>PARAWORLD>PARAWORLD starten.

1.5 Spiel deinstallieren

Um PARAWORLD wieder von Ihrem PC zu entfernen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche START in der Windows®-Taskleiste, und wählen Sie Programme > Sunflowers > PARAWORLD > PARAWORLD deinstallieren.
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation von PARAWORLD durchzuführen.

2. Was ist PARAWORLD?

2.1 Einführung

In Schwindel erregenden Höhen thronen Ihre Krieger auf den Häuption mächtiger Kampfndinosaurier und kommandieren diese unaufhaltsam durch eine atemberaubende und zugleich bedrohliche Urwelt. Ausgerüstet mit vernichtenden Waffen und versehen mit einer Furcht einflößenden Kriegsbemalung ziehen Sie in die Schlacht.

Dies ist die Welt von PARAWORLD, umkämpft von Giganten der Urzeit, mächtigen Helden und geheimnisvollen Völkerstämmen sowie der rücksichtslosen Organisation der SEAS. Hier leben Dinosaurier, Menschen und andere Lebensformen neben- und miteinander. Doch wie kann so etwas möglich sein?

2.2 Hintergründe

Als das bisherige Weltbild zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch neue physikalische Erkenntnisse ins Wanken geriet, regte sich unter den Physikern vielerorts Widerstand gegen diese neuartigen Theorien.

Auf genau diesen Theorien begründete 1957 ein amerikanischer Wissenschaftler seine scheinbar gewagte These, dass jede beliebige Handlung nicht nur in unserer Welt passiert, sondern in verschiedenen, parallelen Realitäten, in ähnlicher Weise abläuft.

Die daraus resultierende Vielwelten-Theorie besagt also, dass es neben dieser, „unserer“ Dimension noch beliebig viele andere Dimensionen gibt, die sich irgendwann einmal von dieser Welt abgespalten haben und sich separat weiterentwickelten. Allerdings weiß man bis heute nicht, ob und wie diese Dimensionen miteinander verknüpft sind, und wenn, ob man möglicherweise zwischen ihnen hin- und herreisen könnte. Soviel zur wissenschaftlichen Meinung über parallele Welten.

Insgesamt, und ohne dass die Öffentlichkeit jemals davon erfahren hat, war es bereits im 19. Jahrhundert einem genialen Geist gelungen, ein Tor in eine andere Dimension zu öffnen und in diese überzutreten. PARAWORLD, wie ihr Entdecker sie nannte, ist eine prähistorische Welt, in der es noch Dinosaurier und andere urzeitliche Bestien gibt und in der sich nebenbei, ähnlich wie bei uns, nach und nach die Menschheit entwickelte.

2.3 Was wirklich geschah

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts schart sich – abgeschottet von der Öffentlichkeit – eine Truppe von herausragenden Wissenschaftlern um

den brillanten Mathematiker Jarvis Babbitt. Dieser Geheimbund hat es sich zur Aufgabe gemacht, nach parallelen Welten zu suchen, von denen unsere Urahnen nur vage Vorstellungen hatten und deren Existenz bis heute noch niemand nachweisen konnte.

Babbitt gelingt es nun, nach jahrzehntelangen Studien, hinter das Geheimnis der Weltentore zu kommen: Mittels eines mechanischen Computers ist er in der Lage, Ort und Zeit zu berechnen, an denen die Tore zwischen den Welten sich öffnen. So kommt es, dass Babbitt und seine Gefolgschaft eine geheimnisvolle, atemberaubende Parallelwelt entdecken, die von kriegerischen Stämmen, gefährlichen Dinosauriern und anderen urzeitlichen Kreaturen bewohnt wird.

Die neu errungene Fähigkeit, zwischen den Welten zu reisen, eröffnet dem Geheimbund ungekannte Möglichkeiten: Die parallele Welt funktioniert nach anderen Naturgesetzen und wirkt wie ein Jungbrunnen auf die Wissenschaftler, die fortan nicht mehr altern.

Doch drei junge Wissenschaftler kommen dem Geheimnis auf die Spur: der aufbrausende Geologe Anthony Cole, die naturverbundene Biologin Stina Holmlund und das Physikgenie Béla András Benedek. Alle drei stoßen bei ihren Forschungen auf Indizien, die die Existenz einer Parallelwelt nahe legen.

Mittels eines perfiden Tricks lockt Babbitt die drei jungen Wissenschaftler in eine Falle und sie stranden in der Welt von PARAWORLD. Und die Zeit läuft...

2.4 Heldeneinheiten und ihre Spezial-Aktionen

Um in der prähistorischen Welt von PARAWORLD zu bestehen, sind außergewöhnliche Fähigkeiten gefordert. Glücklicherweise stehen Ihnen in PARAWORLD verschiedene besondere Einheiten zur Verfügung, mit denen Sie das Abenteuer bestreiten können. Diese speziellen Bewohner, die sich durch ihre besonderen Fähigkeiten und Kenntnisse von den anderen Einheiten der verschiedenen Völker abheben, sind die Helden in PARAWORLD.

Die drei jungen Wissenschaftler Anthony Cole, Stina Holmlund und Béla András Benedek sind nur Beispiele für den Heldenmut, der in den gefährlichen Bereichen der PARAWORLD aufgebracht werden muss, um besondere – ja teilweise geradezu unglaubliche – Taten vollbringen zu können.

Wer sind nun diese Helden? Wir möchten sie Ihnen hier kurz vorstellen:

349/266
348/266



Anthony Cole

Cole ist ein spontaner, lebenslustiger und direkter Mensch, der immer seine Meinung sagt und für seine Vorstellungen kämpft. Seine Unbeherrschtheit bringt ihn gelegentlich in Bedrängnis. Er ist studierter Geologe. Bei einer Arbeit ist er auf einen Ort aufmerksam geworden, an dem Gesteinschichten miteinander geradezu verquirlt waren. Er schrieb darüber einen Artikel, dessen Veröffentlichung aber von unbekannter Seite verhindert wurde. Soviel potentielle Aufmerksamkeit konnte Babbitt nämlich nicht tolerieren.

Typ: Stärkster Nahkämpfer im Spiel
Stärken: Nahkampf
Schwächen: Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1: Viele Lebenspunkte
Stufe 2: Erhöht automatisch die Kampfkraft aller Nahkämpfer in seiner Nähe
Stufe 3: Schrotflinte
Stufe 4: Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5: Alle eigenen Nahkämpfer erhalten zusätzliche Lebenspunkte



Anthony Cole

Stina Holmlund

Stina ist die Tochter einer engagierten schwedischen Politikerin und eines dänischen Diplomaten. Ihre Mutter weckte in ihr das Bewusstsein für die Schönheit der Natur. Stina studierte Biologie und Tiermedizin. Sie unternimmt gern Forschungsreisen in entlegene Gegenden und setzt sich aktiv für den Tierschutz ein. Ihre Forschungen wurden schon seit langer Zeit von Babbitt beobachtet. Und so war es ihm ein leichtes, im entscheidenden Moment zu intervenieren.

Typ: Die beste Kämpferin gegen Tiere
Stärken: Kampf gegen Tiere
Schwächen: Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1: Sehr schnell
Stufe 2: Lanzenträgerinnen und Speerwerferinnen erhalten in ihrer Nähe einen höheren Verteidigungswert
Stufe 3: Tierhypnose
Stufe 4: Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5: Alle tierischen Kampfeinheiten erhalten stärkere Nahkampfrüstung



Stina Holmlund

Béla András Benedek

Béla stammt aus Ungarn, wo er theoretische Physik studierte. Er ist ein offener und umgänglicher Mensch. Bei seinen Arbeiten stieß er auf die phantastische Möglichkeit, dass parallele Welten nicht nur existieren könnten, sondern dass es sogar möglich sein müsste, diese zu betreten. Durch die Erfahrungen mit Nikolaj Taslow gewarnt, hatte Babbit speziell Benedek und seine Studien auf das Engste überwachen lassen. Auch wenn Béla es nicht ahnen konnte, so war seine unfreiwillige Reise in die fremde Parallelwelt doch schon seit langer Zeit beschlossene Sache.

Typ: Seine Pfeile treffen immer ins Schwarze. Er ist der beste Bogenschütze weit und breit.
Stärken: Fernkampf
Schwächen: Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1: Schießt weiter als jeder andere Fernkämpfer
Stufe 2: Fernkämpfer in seiner Nähe können weiter schießen
Stufe 3: Scharfschützenschuss
Stufe 4: Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.
Stufe 5: Alle Fernwaffen richten mehr Schaden an



Der Erzdruide

Er lebt einsam auf seiner Insel, wo er den geheimnisvollen Wegen der uralten Magie folgt und die heiligen Mammuts pflegt. Als der letzte Nachkomme einer Reihe von heiligen Männern und Frauen, die einst die Priester des Nordvolks waren, sind viele alte Geheimnisse nun noch ihm bekannt.

Typ: Er ist in sehr effektiver Heiler und zeitgleich ein passabler Fernkämpfer.
Stärken: Kampf gegen Tiere
Schwächen: Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1: Automatische Selbstheilung
Stufe 2: Heilt eigene Einheiten in seiner Nähe
Stufe 3: Kann sämtliche Tiere in einem bestimmten Umkreis vollständig heilen
Stufe 4: Für jedes Volk wird jeweils ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5: Heilung verbessert sich



Nikolaj Taslow

Taslow war seinerzeit ein genialer Wissenschaftler und stellte mit seinem enormen Wissenspotential von Anfang an eine mögliche Gefahr für die SEAS dar. Nachdem er sich weigerte, für die SEAS zu arbeiten, versuchten diese zunächst, ihn zu diskreditieren. Als ihn auch das nicht aufhalten konnte, wurde er in die Welt von PARAWORLD verschleppt. Hier waren seine umfassenden Kenntnisse im Forschungsbereich der Elektrizität plötzlich völlig nutzlos, da die Elektrizität in der PARAWORLD aus unbekannten Gründen nicht auf den physikalischen Grundgesetzen „unserer“ Welt basiert. Dennoch hat er nie aufgegeben und kämpft mit Hilfe seines überragenden Intellekts und seines Forschergeists weiter.

Typ: Ein guter Fernkämpfer und zeitgleich der mit Abstand beste Arbeiter, den man sich vorstellen kann.
Stärken: Fernkampf und Gebäude bauen
Schwächen: Keine

Besondere Eigenschaften:

- Stufe 1:** Baut sämtliche Gebäude schneller als ein regulärer Arbeiter
Stufe 2: Alle Gebäude in seiner Nähe werden automatisch schneller gebaut
Stufe 3: Kann ein gegnerisches Fahrzeug durch Berührung völlig zerstören
Stufe 4: Für jedes Volk wird eine Spezialeinheit oder ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5: Die Baukosten eines feindlichen, zerstörten Gebäudes werden dem Spieler als Rohstoffe gutgeschrieben



Nikolaj Taslow

James Warden

Warden hatte einige Aufsehen erregende biologische Fachbücher veröffentlicht. Als er mit seinen neuesten Erkenntnissen den Geheimnissen der SEAS zu nahe kam, entführten diese ihn, bevor er seine Ergebnisse publizieren konnte. Seine Theorien über fantastische Wesen und andere Welten erreichten so nie die Öffentlichkeit.

Typ: Nur Warden kann noch besser mit Tieren umgehen als Stina. Er ist jedoch kein herausragender Kämpfer, sondern hat andere Qualitäten.
Stärken: Kampf gegen Tiere
Schwächen: Keine

Besondere Eigenschaften:

- Stufe 1:** Wilde Tiere greifen ihn nicht an
Stufe 2: Alle Einheiten in seiner Nähe werden ebenfalls nicht von Wildtieren attackiert
Stufe 3: Einheiten in seiner Nähe erlangen für kurze Zeit keinen Schaden durch feindliche und frei lebenden Tieren
Stufe 4: Für jedes Volk wird eine Spezialeinheit oder ein Spezialgebäude verfügbar.
Stufe 5: Die Produktion aller Tiere wird günstiger



James Warden

Heinrich Kleemann

(Nur in der Einzelspieler Kampagne)

Kleemann war auf der Erde Archäologe und machte einige kleinere Entdeckungen, durch die die SEAS auf ihn aufmerksam wurden.

Nachdem es ihn in die Parallelwelt von PARAWORLD verschlagen hatte, erarbeitete er sich einen Vertrauensposten beim Statthalter

Typ:

Ein sehr verschwiegener Charakter, über den nur wenig bekannt ist. Seine Stärken weiß er geschickt zu verbergen. Dass er jedoch gewisse Stärken besitzen muss, zeigt sein Erfolg in der neuen Welt. Über seine detaillierten Fähigkeiten ist nichts bekannt.

Besondere Eigenschaften:

Stufe 3:

Sein Spezialangriff „Kopfschuss“ kann für den Gegner den sofortigen Tod bedeuten und fügt ihm in jedem Fall eine sehr schwere Verletzung zu.



Heinrich Kleemann

Statthalter

(nur im Mehrspieler Modus)

Geboren als unehelicher Sohn des Hohen Priesters im Tempel der Heiligen Stadt, wurde er in der Wüste ausgesetzt und dort von einem kleinen Stamm der Wüstenreiter gefunden. Nachdem diese ihn groß gezogen hatten, erarbeitete er sich den Posten des Statthalters. Der Rat der Heiligen Stadt schenkt ihm großes Vertrauen.

Typ:

Neben Cole der wohl stärkste Nahkämpfer der Parallelwelt.

Stärken:

Kampf gegen Gebäude

Schwächen:

Keine

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1:

Kann gegnerische Gebäude sehr schnell zerstören

Stufe 2:

Gegnerische Fußtruppen in seiner Nähe verursachen weniger Schaden

Stufe 3:

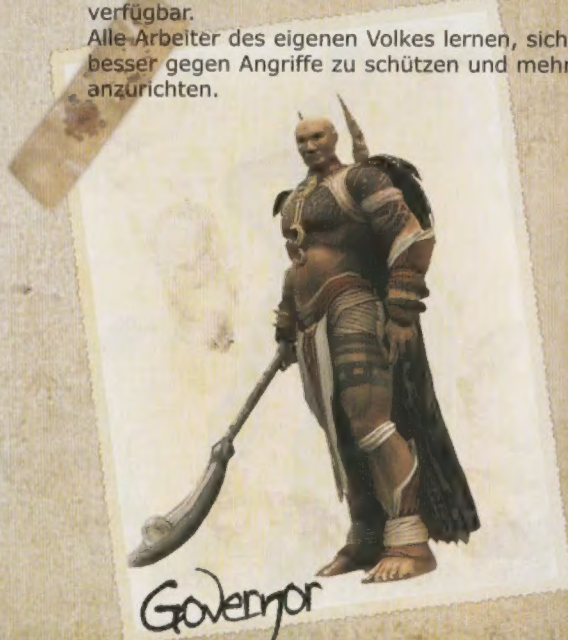
Spezialangriff verursacht starken Flächenschaden in seiner Nähe

Stufe 4:

Für jedes Volk wird jeweils ein Spezialgebäude verfügbar.

Stufe 5:

Alle Arbeiter des eigenen Volkes lernen, sich im Kampf besser gegen Angriffe zu schützen und mehr Schaden anzurichten.



Governor

Ada Loven

Loven ist schon seit langer Zeit die Assistentin und Vertraute von Babbit. Mit ihren herausragenden Fachkenntnissen hat sie die Arbeit von Babbit immer wieder unterstützt und vorangetrieben. In letzter Zeit sind ihr jedoch erste Zweifel an den Motiven der SEAS gekommen.

Typ: Selbst nicht zu stark in der Verteidigung, verfügt Ada jedoch über tödliche Attacken.

Stärken: Fernkampf

Schwächen: Schwache Verteidigung

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1: Große Sichtweite

Stufe 2: Die Angriffsfrequenz von Gegnern in ihrer Nähe verringert sich

Stufe 3: Ihr Spezialangriff „Kopfschuss“ kann für den Gegner den sofortigen Tod bedeuten und fügt ihm in jedem Fall eine sehr schwere Verletzung zu.

Stufe 4: Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.

Stufe 5: Sämtliche Einheiten werden schneller produziert



Ada Loven



Jarvis Babbit

(nur im Mehrspieler Modus)

Babbit ist der Kopf der SEAS. Er war es, der zuerst über die antiken Aufzeichnungen stolperte, die das Geheimnis der neuen, faszinierenden Welt von PARAWORLD beinhalten. Er leitete die erste Expedition in die parallele Welt und rief daraufhin die Geheimgesellschaft der SEAS ins Leben. Der geniale Wissenschaftler führt die mächtige Organisation mit eiserner Hand.

Typ: Babbit kann nicht nur viel Schaden austeilen: Was ihn vor allem auszeichnet, ist seine Fähigkeit, Unmengen von Schaden zu absorbieren, ohne sichtlich Schaden zu nehmen.

Stärken: Sehr hohe Verteidigungswerte

Schwächen: Wenig Lebenspunkte

Besondere Eigenschaften:

Stufe 1: Hoher Rüstungswert

Stufe 2: In seiner Nähe richten eigene Einheiten mehr Gebäudeschaden an

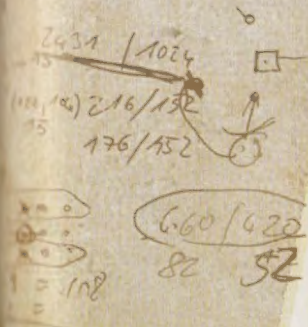
Stufe 3: Minigun

Stufe 4: Für jedes Volk wird jeweils eine Spezialeinheit verfügbar.

Stufe 5: Alle Gebäude werden schneller gebaut



Jarvis Babbit



2.5 Die Völker

Das Nordvolk

Sie sind stolze, starke Krieger, die ihre Wurzeln aus einem längst vergangenen Nordeuropa nicht verleugnen können. Hoch aufgeschossen, mit ihren mächtigen Schlagwaffen und schweren Rüstungen sind sie die perfekten Krieger für den Nahkampf. Gestählt durch ihre rauen Sitten und Gebräuche und gefestigt durch ihren unübertroffenen Mut und Kampfeswillen weichen sie niemals vor einem Gegner zurück. Als Meister der Metallbearbeitung erschaffen sie starke Körperpanzerung und viele unterschiedliche Waffen für ihre Krieger – und machen sie so auf kurze Distanz nahezu unbezwingbar.

Die Wüstenreiter

Es ist möglich, dass der Ursprung der Wüstenreiter irgendwo in Afrika unserer Welt liegt. Die Wüstenreiter leben im Einklang mit der Natur und sehen sich als selbstverständlicher Teil der parallelen Welt mit all ihren Geheimnissen und Gefahren. Sie sind Nomaden und haben es verstanden, eine große Anzahl von Urzeittieren in ihr tägliches Leben zu integrieren. Doch sie nutzen die Urwesen nicht nur im Alltag – sondern setzen die Giganten mit Vorliebe als Reittiere und mächtige Kampfeinheiten ein, um ihre Gegner in Angst erstarren oder Reißaus nehmen zu lassen.

Der Drachen-Clan

Der mysteriöse Drachen-Clan hat die höchste technische Reife in PARAWORLD erreicht – abgesehen natürlich von Babbit und seinen Gefolgsleuten. Diese Bewohner der parallelen Welt sind asiatischer Abstammung und absolut versessen darauf, ihre eigenen technologischen Errungenschaften ständig aufs Neue zu überbieten. Der Drachen-Clan geht bei seinen kriegerischen Aktionen immer gut überlegt und sehr trickreich vor. Der Frontalangriff ist nicht ihre Art der Kriegsführung. Viel eher nutzen sie ihre Stärke in der Defensive und verlassen sich auf Fernwaffen, gewitzte Fallen und andere Abwehranlagen, um den Gegner in die Flucht zu schlagen..

2.6 Feindliche Allianzen

Die SEAS

SEAS steht für „Society of Exact Alternative Sciences“, was soviel bedeutet wie „Gesellschaft für exakte Alternativwissenschaften“. Die SEAS ist die undurchschaubare Geheimorganisation unter der Leitung von Jarvis Babbit. Babbit erkannte nach seiner Entdeckung der parallelen Dimension von PARAWORLD schnell, dass er seine Ziele nicht alleine verwirklichen konnte, sondern die Hilfe einer organisierten Gruppe von Experten benötigen würde. Mit ihrem straffen,

hierarchischen Aufbau ähneln die SEAS einer militärischen Truppe, auch wenn sie von einem Wissenschaftler angeführt werden. Die Völker von PARAWORLD berichten von Bodentruppen, aber auch von Fahrzeugen, die unter dem Banner der SEAS agieren. Es wird sogar von geradezu phantastischen Kampfmaschinen gemunkelt. Doch dies ist selbst in der Geschichte von PARAWORLD nur eine Legende.

Die Barbaren

Leicht kann man sie mit dem stolzen Nordvolk verwechseln. Durch ihre gemeinsame Abstammung und ihr ähnliches Aussehen könnte man meinen, dass sie Brüder sind. Doch nichts ist weiter von der Wahrheit entfernt. Während das Nordvolk ehrbaren Grundsätzen folgt und nicht unmotiviert Gewalt anwendet, sind die Barbaren das völlige Gegenteil. Brutal und gewalttätig ist ihnen jedes noch so verwerfliche Mittel recht, um ihre Ziele zu verwirklichen. Jede nur erdenkliche Gräueltat wird von ihnen ohne Reue begangen, um bei ihren Feinden Furcht und Entsetzen zu verbreiten.

2.7 Die verschiedenen Inselwelten

Die prähistorische Parallelwelt von PARAWORLD besteht aus einer Vielzahl von Inseln, die sich grob in fünf verschiedene Klimazonen unterteilen lassen. Diese beherbergen viele verschiedenen Tieren und Pflanzen sowie völlig unterschiedliche geologische Strukturen.



Das Nordland

Das Nordland ist die Heimat des Nordvolks. Das raue, kalte Klima bietet nur wenigen Tieren Lebensraum.



Die Savanne

Die Savanne ist das Gebiet des Wüstenclans. Die weite Steppe beherbergt eine Vielzahl von verschiedenen Tieren.



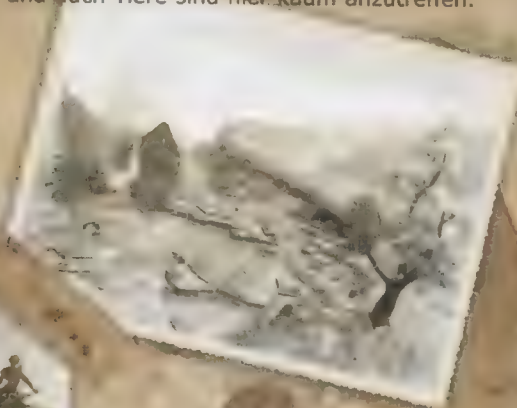
Der Dschungel

Die Flora des Dschungels übertrifft die der anderen Gebiete bei weitem. Hier ist es für Tiere besonders leicht, sich in der Vegetation zu verstecken. Dies ist die Heimat des Drachen-Clans.



Die Eiswüste

Es gibt nur wenige Pflanzen und Lebewesen, die in dieser lebensfeindlich kalten Gegend überleben können. Dementsprechend karg ist die Vegetation, und auch Tiere sind hier kaum anzutreffen.



Das Aschetal

Das Aschetal ist noch lebensfeindlicher als die Eiswüste. Zwar ist es hier angenehm warm, doch können selbst gestandene Helden kaum lange zwischen zähflüssigen Lavaströmen und glutheißen Ascheregen überleben.



3. PARAWORLD spielen

Nachdem Sie sich mit den Hintergründen zu PARAWORLD vertraut gemacht haben, möchten wir Ihnen in den weiteren Abschnitten die Spielweise und Steuerung näher erläutern. Am einfachsten machen Sie sich mit PARAWORLD auf spielerische Art vertraut, indem Sie zuerst das im Spiel enthaltene Tutorial als Einführungsspiel spielen, bevor Sie sich mit der Kampagne oder anderen Bereichen von PARAWORLD beschäftigen.

3.1 Grundlagen

In PARAWORLD gibt es verschiedene Spielmodi, die es Ihnen ermöglichen, das Spiel alleine oder mit weiteren Mitspielern zu spielen. Zudem können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, sowie Spiele abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden. Welche Aktionen Sie wo vornehmen können und welche Spielmöglichkeiten Ihnen PARAWORLD eröffnet, wird im weiteren Verlauf beschrieben.

3.2 Hauptmenü

Nachdem Sie PARAWORLD gestartet haben und der Einführungsfilm beendet ist, gelangen Sie in das Hauptmenü. Das Hauptmenü ist der Spielbildschirm, in dem Sie alle grundlegenden Funktionen ändern und festlegen können. Zudem können Sie hier sämtliche zur Verfügung stehenden Spielmodi anwählen und spielen. Im Einzelnen stehen Ihnen im Hauptmenü folgende Funktionen zur Verfügung:

Kampagne

Wenn Sie diesen Button anklicken, werden Sie in das Kampagnenmenü weitergeleitet. Hier finden Sie auch das Tutorial.

Spiel laden

Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, ist es Ihnen möglich, einen vorher gespeicherten Spielstand fortzusetzen.

Mehrspieler-Modus

Wenn Sie diesen Button anklicken, werden Sie in das Mehrspielermenü weitergeleitet.

Gefecht

Hier gelangen Sie in das Menü, in dem Sie die Einstellungen für ein Gefecht vornehmen können.

Optionen

Sie können hier verschiedene Einstellungen für PARAWORLD vornehmen

Mitwirkende

Lassen Sie sich hier anzeigen, wer an der Produktion von PARAWORLD mitgearbeitet hat.

Beenden

Hier können Sie PARAWORLD beenden und gelangen zurück zu Windows®.

3.2.1 Optionen

Wenn Sie im Hauptmenü auf OPTIONEN klicken, gelangen Sie in das Optionsmenü. Hier können Sie PARAWORLD genau Ihren Bedürfnissen anzupassen.

Grafik

Hier können Sie Grafikeinstellungen wie Bildschirmauflösung, Gammakorrektur, Texturdetails usw. individuell einstellen.

Erweitert

Einstellungen wie Sichtweite, Schatten, Texturdetail sollten nur von erfahrenen PC-Benutzern geändert werden, da sich diese stark auf die Spielgeschwindigkeit auf Ihrem PC auswirken können.

Ton

Stellen Sie hier die Lautstärke für die verschiedenen Spielbereiche ein.

Spiel

Hier können Sie globale Einstellungen zur Benutzeroberfläche sowie der künstlichen Intelligenz Ihrer Computergegner festlegen.

Steuerung

Nehmen Sie hier verschiedene Einstellungen zur Maussteuerung und der Kameraeinstellungen für PARAWORLD vor.

Zurück

Hier gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

3.2.2 Grundlagen der Steuerung

In der Spielwelt von PARAWORLD können Sie jede Ihrer eigenen Einheiten auswählen und steuern. Klicken Sie eine Einheit mit der linken Maustaste an („Linksklick“), um diese Einheit auszuwählen. Sie können auch mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und einen Rahmen um die auszuwählenden Einheiten ziehen.

Wenn die gewünschten Einheiten markiert sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste („Rechtsklick“) auf eine Stelle im Spiel oder auf der Minikarte, um die Einheit bzw. die Einheiten dorthin zu bewegen.



Eine Besonderheit bei PARAWORLD ist der **Army-Controller**, auf den später noch detaillierter eingegangen wird. Sie können Einheiten im Army-Controller mit der linken Maustaste anklicken. So können Sie auch Einheiten auswählen, die sich nicht in Ihrem aktuellen Sichtbereich befinden. Es macht keinen Unterschied, ob Sie eine Einheit im Spielbildschirm oder im Army-Controller selektieren. Die hier beschriebene grundlegende Spieltechnik von „Anwahl durch Linksklick“ und „Aktion durch Rechtsklick“ wird Ihnen immer wieder begegnen und wird im Verlauf dieses Handbuchs noch näher erläutert.

3.2.3 Steuerungsübersicht

Army-Controller (AC)

Linksklick auf eine Einheit
Shift + Linksklick auf eine Einheit
Doppelter Linksklick auf eine Einheit
Linke Maustaste gedrückt halten und Auswahlrechteck aufziehen

Shift + linke Maustaste gedrückt halten + Auswahlrechteck aufziehen

Linke Maustaste gedrückt halten + Mausbewegung
Rechtsklick auf eine Einheit

Rechtsklick auf die Epochen-Anzeige

TAB oder Linksklick auf die Epochenanzeige
Alt + Rechtsklick auf eine Einheit

Alt + Doppelklick auf eine Einheit

Kamerasteuerung

Mittlere Maustaste gedrückt halten
Pfeiltasten
Alt + rechte Maustaste gedrückt halten

Alt + linke Maustaste gedrückt halten
Linksklick in der Minimap

Linke Maustaste über der Minimap gedrückt halten
Mausrad drehen oder Bild-Nach-Oben & Bild-Nach-Unten
Ende Bild

Einheit auswählen
 Einheit einer Auswahl hinzufügen
 Einheit ausgewählt und Kamera zentr.
 Alle Einheiten innerhalb des Auswahlrechtecks werden ausgewählt. Mauszeiger darf sich nicht über der Einheit befinden.
 Alle Einheiten innerhalb des Auswahlrechtecks werden ausgewählt oder einer Auswahl hinzugefügt
 Einheit innerhalb des AC verschieben

Einheit wird befördert (sofern genug Schädels zur Verfügung stehen)
 Sortiert die Einheiten im AC individuell pro Level. Rechtsklick auf die Epochen-Anzeige von Level fünf sortiert alle Einheiten im AC
 Ein- oder Ausblenden des AC

Bewegt die selektierte Einheit zu dieser Einheit. Ist das Ziel ein Transporter, steigt die Einheit ein. Besitzt die selektierte Einheit eine Heilfunktion, wird sie das Ziel heilen, sofern es verwundet ist
 Selektiert alle Einheiten-Typen & Level

Kamera bewegen (Scrollen)
 Kamera bewegen (Scrollen)
 Kamera drehen oder hinein- und heraus-zoomen
 Kamera bewegen (Scrollen)
 Kamera springt zur Position des Mauszeigers
 Kamera bewegen (Scrollen)

Hinein- und herauszoomen

Standardeinstellungen wiederherstellen
 Standardeinstellungen wiederherstellen

Steuerung allgemein

Linksklick auf ein Objekt (z. B. Einheit oder Gebäude)

Shift + Linksklick auf ein Objekt

Shift + Linksklick auf ein Objekt, das einer Auswahl zugehört

Doppelklick links auf Einheit oder Gebäude

Strg + Doppelklick links auf ein Gebäude

Rechtsklick ins Spielfeld

Rechtsklick ins Spielfeld + **rechte Maustaste** gedrückt halten

Shift + Rechtsklick

Strg + Rechtsklick

Rechtsklick ins Spielfeld (Gebäude angewählt)

Rechtsklick auf Bunker oder Transporter

Rechtsklick auf verletzte Einheit

Arbeiter

Rechtsklick auf eine Rohstoffquelle

Rechtsklick auf ein feindliches oder neutrales Tier

Rechtsklick auf ein beschädigtes Gebäude

Strg + Rechtsklick auf ein beschädigtes Gebäude

Strg + Rechtsklick auf einen Bunker

Shift + W

Ctrl + W

Objekt auswählen

Objekt einer bestehenden Auswahl hinzufügen
 Objekt aus der Auswahl entfernen

Alle Einheiten oder Gebäude diesen Typs innerhalb des sichtbaren Bereichs auswählen
 Auswahl aller sichtbaren Gebäude

Angewählte Einheit oder Gruppe bewegt sich ungeachtet aller Angriffe zum Zielpunkt
 Wie „Rechtsklick ins Spielfeld“, jedoch mit Blickrichtungsangabe nach Erreichen des Zielortes
 Setzt einen oder mehrere Wegpunkte
 Patrouillenpunkt setzen
 Rallypoint setzen (Rechtsklick auf Bunker schickt Einheiten nach ihrer Produktion direkt in den Bunker)
Ausnahme: Wüstenreiter (Rallypoint nur über das Aktionsmenü)
 Einheit steigt in den Bunker oder auf den Transporter (falls die Einheit heilen kann und der Transporter verletzt ist wird dieser geheilt)
 Heilt verletzte Einheit, wenn Heiler selektiert war

Arbeiter läuft zur Rohstoffquelle und beginnt diese abzurufen
 Arbeiter greift an und beginnt nach einem erfolgreichen Angriff die Beute abzurufen. Nach dem Abrufen der Beute erfolgt ein automatischer Angriff auf das nächste Wildtier, sofern Lagerkapazität vorhanden
 Reparatur des Gebäudes

Arbeiter beginnt das Zielgebäude zu reparieren und danach alle beschädigten Gebäude im Umkreis
 Arbeiter beginnt den Bunker zu reparieren und danach alle beschädigten Gebäude im Umkreis
 Auswahl eines einzelnen untätigen Arbeiters
 Fügt der aktuellen Auswahl einen untätigen Arbeiter hinzu
 Auswahl aller untätigen Arbeiter

Hotkeys

F1
Strg + S
TAB
ESC
Druck
Num (Numlock)

Rücktaste (Backspace)
Entf (Entfernen)
Shift + Entf

Eingabe (Return)
Alt + G
X

Y, A, Q
(setzt selektiertes Produktions-
gebäude voraus)

B

C

Gruppen

Strg + Zahlentaste (1-0)

Zahlentaste (1-0)
Zahlentaste (1-0) zweimal rasch
hinter einander drücken

Onlinehilfe.
Quicksave (Schnellspeichern).
Blendet den AC ein oder aus.
Schaltet das Spielmenü ein oder aus.
Speichert einen Screenshot.
Schaltet die Gesundheitsanzeige aller
Einheiten ein oder aus. Wird die Taste
länger als eine Sek. gedrückt, bleibt
diese Anzeige nur solange sichtbar, bis
die Taste wieder losgelassen wird.
Blendet die Benutzeroberfläche ein/aus
Zerstört ausgew. Gebäude oder Einheit
Zerstört alle ausgewählten Gebäude
und Einheiten.
Chatfenster öffnen.
Mapping an Verbündete senden.
Haltung einstellen - „Position halten“,
(„Defensiv“, „Aggressiv“). Zur schnellen
Auswahl kann mit „X“ und einer der
drei Zahlentasten (1, 2, 3) die entspre-
chende Haltung ausgewählt werden.
Produktionsmenü (in den meisten
Fällen als Standard angewählt). Pro-
duktionen können pro Ebene mit den
Zahlentasten angewählt werden:
Q wählt die oberste Reihe aus = Bau-
menü mit Hotkeys der oberen Zeile
(wirtschaftlicher Baubereich).
A wählt die mittlere Reihe aus =
Baumenü mit Hotkeys der mittleren
Zeile (militärischer Baubereich).
Y wählt die unterste Reihe aus =
Baumenü mit Hotkeys der unteren
Zeile (defensiver Baubereich).
Angriff (Cursor wird zum Angriffs-
cursor). Die Einheit (oder Einheiten)
rückt vor und greift alle Feinde (auch
gefährliche Tiere) an, die sie unterwegs
oder am Zielpunkt trifft.
Bewegen (Cursor wird zum Bewe-
gungscursor).
Spezialangriffe. Zur schnellen Auswahl
können mit „C“ und den Zahlentasten
Spezialangriffe ausgelöst werden.

Fügt die ausgewählten Einheiten zu
einer Gruppe zusammen.
Wählt die zugewiesene Gruppe aus.
Ansicht auf die entsprechende Gruppe
zentrieren.

4. Einzelspieler-Modus

In PARAWORLD gibt es zwei verschiedene Arten, das Spiel als
Einzelspieler zu spielen. Sie haben die Möglichkeit, die Kampagne allein
zu bestreiten, oder ein Gefecht gegen einen oder mehrere
Computergegner zu spielen. Zuerst möchten wir Ihnen jedoch die
grundlegenden Spieltechniken als Einzelspieler näher bringen, bevor
dann später auf die Details der Kampagne und des Gefechts eingegan-
gen wird.

4.1 Einzelspieler Grundlagen

Klicken Sie im Hauptmenü auf Kampagne, um der Handlung von
PARAWORLD durch viele spannende Missionen zu folgen. Wollen Sie auf
den Mehrspielerkarten gegen computergesteuerte Gegner antreten,
klicken Sie auf Gefecht.

Wenn Sie eine Kampagne starten, sehen Sie rechts eine Liste der
verfügbaren Missionen. Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad
festlegen und andere Einstellungen vornehmen, soweit dies möglich ist.
Klicken Sie Zurück, um zum vorherigen Menü zurückzukehren oder
Mission starten, um das Spiel zu starten.
Auf der linken, oberen Seite des Bildschirms sehen Sie unter der
Bezeichnung Spielinfo den Reiter Mission. Sofern Sie das Tutorial und die
erste Mission erfolgreich abgeschlossen haben, erscheint daneben ein
weiterer Reiter namens Meine Armee. Unter Mission sehen Sie
Informationen zur gewählten Mission und deren Besonderheiten.

Starten Sie ein Gefecht, sehen Sie rechts eine Liste der verfügbaren
Spieltypen. Die Liste der verfügbaren Karten wird automatisch an die
von Ihnen eingestellte Spielerzahl angepasst. Klicken Sie Zurück, um
zum vorherigen Menü zurückzukehren oder Fortsetzen, um das Spiel zu
starten. Im nun folgenden Menü legen Sie die Anzahl und Art der
computergesteuerten Gegner fest, können weitere Einstellungen
vornehmen und starten das Gefecht dann mit „Spiel starten“.

Klicken Sie auf den Reiter Meine Armee, so sehen Sie die Einheiten links
in der Army-Controller-Oberfläche und darunter die Ressourcen, die
Ihnen für das folgende Spiel zur Verfügung stehen. Die Anordnung der
Felder für Ihre Einheiten im Army-Controller entspricht der Anordnung,
wie sie später im Spiel erscheint. Darunter sehen Sie die Ressourcen,
die Ihnen zu Spielbeginn zur Verfügung stehen werden.

Der Army-Builder bietet Ihnen diese fantastische Möglichkeit. Sie öffnen ihn, indem Sie auf den Button Meine Armee klicken. Es öffnet sich dann das folgende Fenster:

1 Einheitenkosten (levelabhängig)

Je höher das Level der Einheit, desto höher die Kosten für diese. Per Linksklick auf einen der Rekrutierungspfeile, wird die Einheit angeheuert und tritt der eigenen Armee bei. Soll die Einheit aus der eigenen Armee entfernt werden, geschieht dies durch einen Rechtsklick auf die Einheit im Army-Controller.

2 Army-Controller:

Army-Controller inklusive der Einheiten, die für das Spiel zur Verfügung stehen würden.

3 Ressourcen

Auf das entsprechende Plus- oder Minussymbol unter dem Rohstoff klicken, um die Menge der Rohstoffe zu erhöhen oder zu verringern.

Linksklick auf „+/-“ erhöht/verringert Ressource um 1

Shift+Linksklick auf „+/-“ erhöht/verringert Ressource um 10

CTRL+Linksklick auf „+/-“ erhöht/verringert Ressource um 100

Shift+CTRL+Linksklick auf „+/-“ erhöht/verringert Ressourcen um 1000

4 Point Buy-Menü

Listet alle rekrutierbaren Einheiten.

6 Stammauswahl

Auswahl eines Volkes, mit dem in die Schlacht gezogen wird.

6.1 Voreinstellungen (nur im Gefecht und im Mehrspieler-Modus)

Auswahl des Volkes, der Ausrüstung sowie Speichern und Laden von eigenen Armeen.

6.2 Ausrüstung der Armee

Einstellen ob die Armee offensive, ausgewogen oder wirtschaftsorientiert sein soll. Je nach Auswahl ändert sich die Voreinstellung im Army-Controller.

6.3 Eigenes Armee-Profil speichern oder löschen

Speichert oder löscht das eigene Profil einer Armee. In der Zeile neben dem Button „Speichern“ gibt man einen entsprechenden Namen für das Profil an. Das Profil wird dauerhaft gespeichert und kann immer wieder verwendet oder geändert werden.

7 Punktestand

Gesamtmenge an verfügbaren Punkten, mit denen Einheiten rekrutiert und Ressourcen eingekauft werden können.

5 Tooltip

Der Tooltip bietet nähere Information zur Einheit, über der sich der Mauszeiger befindet

8 Chatfenster

Das Chatfenster steht nur im Mehrspieler-Modus zur Verfügung.

Im Bereich **Meine Armee** in der Mitte des Bildschirms können Sie beliebige Einheiten zu Ihrer Armee hinzufügen oder entfernen.

4.2. Spielbildschirm und Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche ermöglicht Ihnen die volle Kontrolle über Ihre Einheiten und ist in vier Bereiche aufgeteilt: Army-Controller, Status- und Menübereich, Minimap und Aktionsmenü. Die einzelnen Bereiche werden im Folgenden detailliert erklärt.

4.2.1 Army Controller

Der Army-Controller bietet Ihnen eine neue und innovative Methode, Einheiten zu steuern und aktuelle Informationen über Ihre Einheiten zu erhalten. So haben Sie stets den bestmöglichen Überblick und Zugriff auf eigene Einheiten. Der Army-Controller ist vertikal in fünf Bereiche unterteilt. Die verschiedenen Bereiche des Army-Controllers werden an der Epochenanzeige ganz links durch Kristalle und Sterne gekennzeichnet. Der Army-Controller kann in zwei verschiedenen Ansichten genutzt werden: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Epochenanzeige am linken Bildschirmrand oder drücken Sie die TAB-Taste, um den Army-Controller auf- und zuzuklappen. Im aufgeklappten Zustand sind alle Einheiten des Spielers sichtbar, im zugeklappten Zustand sind nur untätige, kämpfende und neu gebaute Einheiten sichtbar. Im untersten Bereich des Army-Controllers befinden sich alle Level 1-Einheiten, darüber die Level 2-Einheiten usw. Pro Level ist nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten möglich.



Einheit sammelt Nahrung



Einheit sammelt Holz



Einheit sammelt Steine



Einheit repariert



Einheit kämpft



Einheit errichtet Gebäude



Einheit ist untätig



Arbeiter ist untätig



Einh. kann befördert werden



Gesperrter AC-Slot



Einheit ist in einem Bunker / in oder auf einem Transporter

Beförderung

Sie können eine Einheit befördern, indem Sie ihr Portrait im Army-Controller mit der rechten Maustaste anklicken. Alternativ wählen Sie eine Einheit aus und klicken Sie den Button "Nächstes Level" in der Aktionsleiste am unteren Bildschirmrand. Sie können die Einheit auch befördern, indem Sie das Portrait per „Drag&Drop“, also mit gedrückt gehaltener linker Maustaste im Army-Controller in die gewünschte Stufe verschieben und dort die Maustaste wieder loslassen.

Selektion

Einheiten werden im Army-Controller mit einem Linksklick auf das entsprechende Einheiten-Portrait angewählt. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eines der Portraits im Army-Controller, so springt die Kamera sofort an die entsprechende Stelle in der Spielsicht. Mit Hilfe eines Auswahlrahmens („Selektionsbox“) können Sie auch im Army-Controller mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen. Hierzu ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einen Rahmen im Army-Controller auf. Alle darin befindlichen Einheiten werden selektiert. Halten Sie die „STRG“-Taste gedrückt, können Sie mit Linksklick einzelne Einheiten einer bestehenden Auswahl hinzufügen. Sie können auch „STRG“ halten und einen Selektionsrahmen aufziehen, um einer bestehenden Auswahl mehrere Einheiten hinzuzufügen. Halten Sie die „ALT“-Taste gedrückt und doppelklicken Sie auf das Portrait einer Einheit im Army-Controller, um alle Einheiten diesen Typs auszuwählen.

Sortierung

Sie können die Einheiten-Portraits innerhalb eines Levels umsortieren, um rasch auf ihre Einheiten zugreifen zu können. Hierzu ziehen Sie die jeweiligen Einheiten mit gedrückt gehaltener linker Maustaste in den gewünschten Slot, wo das entsprechende Portrait umgehend erscheint. Sie können die Einheiten-Portraits auch automatisch sortieren lassen. Mit einem Rechtsklick auf den jeweiligen Epochenabschnitt sortieren Sie die darin befindlichen Portraits nach Einheiten-Typ (Arbeiter, Sammler, Nahkampfeinheiten und Fernkampfeinheiten). Klicken Sie in die Epochenanzeige auf Epoche 5, sortiert sich der gesamte Army-Controller. **Ein- und Ausladen**

Um eine Einheit in eine Transporteinheit einzuladen – egal, ob es sich um ein Transportschiff oder einen Landtransporter handelt – wählen Sie die Einheit oder Einheiten an, die in den Transporter einsteigen sollen. Sie erteilen den markierten Einheiten den Befehl zum Einsteigen, indem Sie die ALT-Taste gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf das Symbol der Transporteinheit im Army-Controller klicken. Alternativ können Sie auch den Transporter auf dem Spielfeld suchen und mit der rechten Maustaste anklicken, sobald sich der Mauszeiger in ein Einlade-Symbol verwandelt.

4.2.2 Status- und Menübereich

1 Menü

Führt zum Hauptmenü, Spielstände laden oder speichern, Optionen ändern oder Spiel beenden.

2 Army-Controller

Weitere Infos zum Army-Controller in Handbuch.

3 Gruppen

Hier werden die definierten Gruppen angezeigt. Die Gruppen können per Linksklick auf den entsprechende Button ausgewählt werden.

4 Zähler

In der Kampagne und im Mehrspieler Modus werden hier Countdowns oder verbleibende Missionsziele angezeigt.

5 Einheitenverhalten

Stellt das Verhalten der Einheiten gegenüber Gegnern ein:

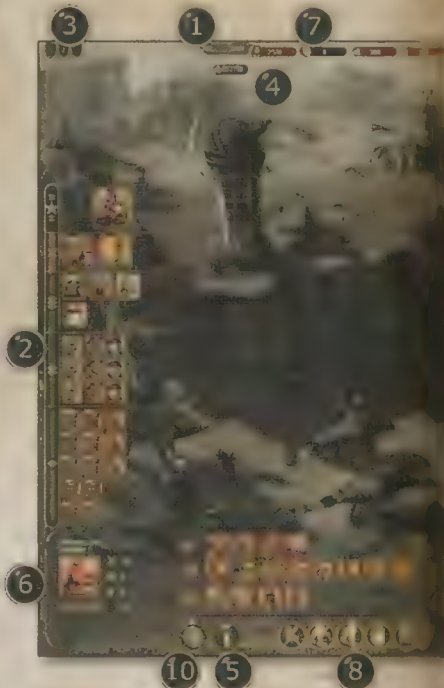
- Position halten: Einheit hält die Position, unabhängig von Angriffen.
- Defensiv: Einheit greift nicht von alleine an.
- Offensive: Einheit greift Gegner bei Sichtung an.

6 Detailsicht

Zeigt Informationen über eine selektierte Einheit oder Objekt. Über dem Portrait befindet sich der Name der/ des Einheit/Objektes. Darunter der Spielername. Unter dem Portrait die Anzeige der verbliebenen und max. Gesundheitspunkte. Auf der rechten Seite des Portraits stehen Angaben über Angriffskraft, Rüstungswert, Angriffsweite, usw. Links unten werden die möglichen Auren angezeigt, von der die Einheit beeinflusst wird.

7 Ressourcenanzeige

Gibt Auskunft über die Menge an Holz, Stein, Nahrung und Schädel. Gelb unterlegt: Die Lagerkapazität neigt sich dem Ende zu. Rot unterlegt: Das Lager ist voll (Arbeiter stellen Sammlung ein und fahren fort sobald ausreichend Lagerkapazität vorhanden sind).



8 Aktionsmenü

Passt sich der jeweiligen Spielaktion und Spielsituation an. Mithilfe dieses Menüs können Einheiten z. B. gelöscht oder hochgestuft werden, genaue Befehle erteilt oder festgelegt werden, wie die ausgewählte Einheit oder Einheiten auf sich nähernde Feinde reagieren soll.

9 Diplomatie (nur Mehrspieler)

Informiert über die diplomatischen Beziehungen zwischen den vorhandenen Parteien. Hier kann der Status zu Parteien oder Mitspieler eingesehen, geändert oder Tributzahlungen geleistet bzw. gefordert werden. Ressourcen können an andere Spieler verschickt werden.



10 Produktionsmenü

Reagiert dynamisch auf die verfügbaren Bauoptionen. Wird automatisch am unteren Bildschirmrand geöffnet, sobald einer oder mehrere Arbeiter ausgewählt werden.

11 Quest (nur Kampagne)

Öffnet das Auftragsfenster, welches die derzeitige Mission sowie deren Haupt- und Nebenziele anzeigt. Beginnt zu blinken, wenn neue Aufträge erhalten oder ein Auftrag erfolgreich abgeschlossen wurde.

12 Chat & Nachrichten

Hier können allen Mitspielern, bestimmten Gruppen oder einzelnen Spielern Mitteilungen zugesendet werden. Links neben dem Eingabefenster festlegen, ob nur ein bestimmter Spieler oder eines der Teams die Nachricht erhalten soll. Der Chatlog wird per Rechtsklick auf die Schaltfläche Chat geöffnet und bietet eine Übersicht aller bisherigen Chatnachrichten. Zeigt auch Nachrichten, Hilfetexte oder Hinweise an.

13 Tooltip

Wenn der Mauszeiger über ein Element geführt wird, erscheint ein Text auf transparentem Hintergrund rechts über der Minimap, der Informationen zum Spielgegenstand gibt. In den Menübildschirmen erscheinen diese Texte am linken unteren Bildschirmrand.

14 Minikarte

Spieler und Gegner werden durch die jeweilige Spielerfarbe repräsentiert. Rohstoffe, wie Stein oder Fischschwärme, werden durch weiße Symbole gekennzeichnet. Artefakte und gegnerische Gebäude werden erst dann angezeigt, wenn der Nebel des Krieges über diesen Objekten gelüftet wurde. Links neben der Minikarte einstellen, ob Ressourcen und Landschaftsdarstellung angezeigt werden sollen. Mithilfe des Buttons rechts oben neben der Karte sichtbare Map-Ping für Verbündete setzen. Mit den Plus- und Minus-Buttons unten rechts die Minikarte heran- oder herauszoomen.

4.2.3 Hilfe

Neben den so genannten Tooltips existiert für PARAWORLD eine ausführliche Onlinehilfe, die Sie in einem separaten Menüfenster aufrufen können, indem Sie die F1-Taste drücken. Wenn Sie die F1-Taste betätigen, während Sie eine Einheit oder ein Gebäude angewählt haben, springt die Online-Hilfe sofort zu dem zugehörigen Kapitel.

5. Einzelspielerkampagne

Die Einzelspielerkampagne präsentiert Ihnen die phantastische Welt von PARAWORLD, die Völker, die auf dieser Welt wohnen, und natürlich die tapferen Helden, die im Zentrum der Handlung von PARAWORLD stehen. Sie werden Teil der mitreißenden Geschichte um mutige Helden, verfeindete Völker, sowie gigantische Dinosaurier.

Dabei gliedert sich die Kampagne in einzelne Missionen, die von Zwischensequenzen umrahmt werden. Für erfolgreich absolvierte Haupt- und Nebenaufgaben (Quests) in jeder Mission erhalten Sie Punkte. Diese Bonus-Punkte können Sie für die nachfolgende Mission nutzen – und somit Ihre Helden und Einheiten individuell anpassen. Dazu klicken Sie vor Beginn der Mission auf "Meine Armee" und geben die verfügbaren Punkte aus. Steht Ihnen dabei nicht die maximale Punktzahl zur Verfügung, können Sie die vorherige Mission erneut spielen und diesmal alle Nebenquests beenden, um zusätzliche Punkte für die nachfolgende Mission zu erhalten.

Doch zunächst beginnt das Abenteuer mit dem Tutorial – hier stehen noch keine Bonuspunkte zur Verfügung.

5.1 Tutorial

Im Tutorial von PARAWORLD erlernen Sie die grundlegenden Techniken, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen und das Spiel besser meistern zu können. Sie lernen, Einheiten zu bewegen, Rohstoffe zu sammeln, zu kämpfen und Gebäude zu errichten. Zudem erlernen Sie den Umgang mit Heldeneinheiten und deren besonderen Fähigkeiten.

Um das Einführungsspiel zu starten, klicken Sie mit dem Mauszeiger im Hauptmenü auf den Menüpunkt Kampagne. Wählen Sie nun den Menüpunkt Tutorial aus und klicken Sie darauf.

Das Tutorial erklärt sich sozusagen „von selbst“. Folgen Sie den Tipps und Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden sowohl in Textform als auch mit gesprochenen Worten durch das Einführungsspiel geführt.

Unerfahrene wie auch erfahrene PC-Strategiespieler sollten das PARAWORLD-Tutorial spielen, um sich mit den Besonderheiten des Spiels vertraut zu machen.

5.2 Gefecht

In diesem Modus können Sie sich mit dem Computer (der so genannten KI (Künstlichen Intelligenz)) messen. Es stehen Ihnen hierbei die gleichen Spielmodi wie im Mehrspieler-Modus zur Verfügung. Sie haben zusätzlich die Möglichkeit die Einstellungen der KI anzupassen. So können Sie beispielsweise den Schwierigkeitsgrad einstellen und selbst entscheiden, ob die KI offensiv oder defensive agieren soll. Sie können sogar die KI als Ihren Verbündeten auswählen.

5.3 Aufbau

Bei den meisten Partien, die Sie in PARAWORLD bestreiten, werden Sie zu Beginn nur eine geringe Anzahl von Einheiten besitzen. Ihr erstes Ziel wird es also in der Regel sein, die Anzahl der Gebäude und Einheiten in Ihrem Besitz zu vergrößern. Dies erreichen Sie, indem Sie Ihre Ressourcen möglichst effektiv vermehren und die so gewonnenen Rohstoffe gegen zusätzliche Einheiten, neue Gebäude und Erweiterungen eintauschen.

Eine bewährte Methode ist es, zuerst für einen stetigen Nachschub an Rohstoffen zu sorgen – dazu benötigen Sie eine stattliche Anzahl von Arbeitern. Sammelstellen für Rohstoffe verkürzen die Laufwege der Einheiten und machen die Rohstoffbeschaffung effizienter. So sollte es Ihnen möglich sein, in kurzer Zeit Ihre Siedlung auszubauen und zu befestigen.

Ein schlecht ausgebautes Dorf macht Sie verwundbar, und Einheiten auf niedriger Entwicklungsstufe oder ohne jegliche erforschte Erweiterungen haben es in den gefährlicheren Gebieten von PARAWORLD sicherlich nicht leicht.

Sie werden bald feststellen, dass Sie Schädel als Ressource erkämpfen müssen. Diese benötigen Sie vorrangig für die Verbesserung von Einheiten. Einzig bei den Wüstenreitern werden die Schädel darüber hinaus für den Epochenaufstieg des ganzen Volkes benötigt.

5.4 Kampf

Angeesehen von den anderen Völkern sind auch viele der wildlebenden Tiere eine ständige Bedrohung. Sie werden relativ früh erleben, wie ein aggressiver Dinosaurier eine oder mehrere Ihrer Einheiten attackiert.

In PARAWORLD erhalten Sie für jeden besieigten Gegner Schädel als Belohnung. Sobald Sie einen Kampf gewonnen haben, erhöht sich die Anzahl der Schädel in Ihrer Ressourcenleiste.

Von gefährlichen, starken Gegnern erhalten Sie mehr Schädel als von schwächeren Gegnern. So können Sie schon mit einer kleinen Armee an einige Schädel kommen, indem Sie harmlose Pflanzenfresser in der näheren Umgebung Ihres Dorfes erlegen. Schaffen Sie es, einen der Furcht einflößenden Giganten von PARAWORLD zu besiegen – einen Allosaurus etwa – erhalten Sie deutlich mehr Schädel.

5.5 Nebel des Krieges

Ist der Nebel des Krieges aktiviert, können Sie immer nur den Bereich sehen, der im Sichtbereich Ihrer diversen Einheiten liegt. Vieles liegt zu Beginn eines jeden Spiels im Nebel des Krieges verborgen. Ressourcen und freilebende Tiere sind unter dem „Nebel des Krieges“ jedoch stets erkennbar.

Bereiche, die Ihre Einheiten zu einem früheren Zeitpunkt gesehen haben, zum aktuellen Zeitpunkt aber nicht mehr sehen, können sich unbemerkt verändern. Auf der Minikarte wird immer der Stand der Welt angezeigt, den Ihre Einheiten an den jeweiligen Stellen gesehen haben. Was bedeutet dies konkret?

Nehmen wir beispielsweise an, dass Sie einen Kundschafter ausgesandt haben, der unterwegs ein gegnerisches Gebäude entdeckt hat. Dieses Gebäude wird auf der Minikarte vermerkt. Ihr Kundschafter bewegt sich nun soweit weg, dass dieses Gebäude nicht mehr in seinem Sichtbereich liegt. Da Sie das Gebäude nun gerne angreifen möchten, entsenden Sie zu einem späteren Zeitpunkt eine kleine Armee zum Punkt auf der Karte. Sobald Ihre Armee aber in Sichtweite des Gebäudes kommt, entdecken Sie, dass der Gegner die Stelle mittlerweile zu einem gut gesicherten Stützpunkt ausgebaut hat, gegen den Ihr kleiner Trupp nicht den Hauch einer Chance hat.

Rohstoffe werden unter dem „Nebel des Krieges“ angezeigt – man sieht demnach auch, wenn Ressourcen abgebaut werden.

Gebäude und gegnerische Einheiten werden unter dem „Nebel des Krieges“ nicht angezeigt. Dies bedeutet: Es ist durchaus möglich, dass Sie im Spiel an eine Stelle kommen, an der plötzlich ein Turm des Gegners steht.

5.6 Nutzung der verschiedenen Einheiten

Die Einheiten von PARAWORLD sind nicht ohne Grund sehr unterschiedlich. Immer wieder gibt es bestimmte Einheiten, die für die aktuelle Situation besonders gut geeignet sind. In Kombination mit den Helden, den zu erforschenden Spezialfähigkeiten und den verschiedenen Stufen der Einheiten stehen Ihnen nahezu unendlich viele Möglichkeiten zur Verfügung, den Herausforderungen der Welt von PARAWORLD zu begegnen.

Da Sie nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten besitzen können, sollten

Sie versuchen, die bestmögliche Auswahl an Einheiten, Helden und Erweiterungen für die entsprechende Aufgabe zusammenzustellen.

Dank des Army-Controllers und der vielfältigen strategischen Möglichkeiten ist es Ihnen in PARAWORLD leicht möglich, mitten in einer Mission Ihre Strategie zu ändern und ihr Volk dieser neuen Strategie anzupassen.

5.7 Epochen und Epochenwechsel

Dass die Einheiten der verschiedenen Völker verschiedene Stufen erreichen können, haben wir schon erwähnt. Eine weitere faszinierende Tatsache dieser prähistorischen Welt ist allerdings, dass sich jeweils das komplette Volk eine Epoche weiter entwickeln kann.

Wenn Sie ein Hauptgebäude Ihres Volkes selektieren, erscheint im Aktionsmenü des Gebäudes ein Symbol, mit dem Sie Ihr Volk um eine weitere Epoche – eine ganze Evolutionsstufe – aufsteigen lassen können. Die erheblichen Kosten für einen Epochenwechsel sehen Sie ebenfalls im Aktionsmenü, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Epochensymbol fahren.

Insgesamt gibt es fünf verschiedene Epochen, von der ersten Epoche bis hin zur fünften und höchsten Epoche. Ähnlich wie der Stufenaufstieg der einzelnen Einheiten bewirkt der Epochenwechsel auch eine Veränderung im ganzen Volk. Mit jeder neuen Epoche können neue Gebäude gebaut und neue, bessere Einheiten produziert werden. Die gewaltigsten Einheiten können klarerweise nur in der höchsten Entwicklungsstufe, der fünften Epoche, hergestellt werden.

6. Einheiten, Gebäude und Erweiterungen

Die Einheiten und Gebäude der Völker in PARAWORLD unterscheiden sich – wie schon beschrieben – in Aussehen und Funktion teilweise sehr stark. Dies liegt an der Herkunft der drei Völker und deren völlig unterschiedlichen Lebensweisen. Dennoch gibt es auch in der Realität von PARAWORLD einige unumstößliche Fakten, die für alle Völker gelten. Die Einheiten können über verschiedene Distanzen miteinander kämpfen. Eine typische Nahkampfeinheit hat beispielsweise eine Reichweite von einigen wenigen Metern. Eine Einheit, die auf mittlere Distanz kämpft, kann den Gegner bis maximal 30 Meter Entfernung verletzen. Fernkampfeinheiten können den Feind über eine Entfernung von 30 Metern und mehr treffen – im Nahkampf sind Fernkämpfer jedoch meist sehr verwundbar. Die meisten Fernkampfeinheiten können sich auch auf kurze Distanz wehren, auch wenn sie dabei nicht sonderlich effektiv ist. Der Nahkämpfer kann dies andersherum nicht, und so müssen Sie hier versuchen, die Nahkampfeinheit möglichst nah an den Gegner zu stellen.



Einheiten haben auch unterschiedliche Sichtweiten. Sie werden feststellen, dass einige Einheiten ihre Gegner über große Distanzen wahrnehmen können, ohne dass ihre Feinde sie überhaupt registrieren können. Andere Einheiten haben kürzere Sichtweiten und sehen potentielle Gefahren erst sehr spät. Wählen Sie für Aufklärungs- und Angriffsfaktionen die jeweils richtige Einheit aus.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die unterschiedlichen Geschwindigkeiten, mit denen sich die Bewohner der Spielwelt bewegen. So kann ein schwer gepanzerter Axtkämpfer des Nordvolks beispielsweise – zu Fuß! – kaum mit einem leicht gepanzerten, berittenen Späher des Wüstenclans mithalten. Es ist also für Ihren Spielerfolg nicht nur entscheidend, die richtige Kombination aus verschiedenen Einheiten zusammenzustellen, sondern auch die richtige Einheit im richtigen Moment für die jeweilige Aufgabe einzusetzen.

7. Nordvolk

Das Nordvolk verfügt über die Möglichkeit, viele verschiedene Gebäude und vor allem massive Verteidigungsanlagen zu errichten. Das Nordvolk hat zudem viele Einheiten, die speziell im Nahkampf Mann gegen Mann effektiv sind.

7.1 Gebäude

Haupthaus

Das Haupthaus ist die zentrale Ressourcenabgabestelle, außerdem werden hier Arbeiter produziert und neue Epochen erforscht. Jedes weitere Haupthaus erhöht zudem die Lagerkapazität für alle Rohstoffe und die maximale Bevölkerungsanzahl.

Hütte

Hütten werden benötigt, um die maximale Bevölkerungszahl zu erhöhen. Sie können nur neue Einheiten erschaffen, wenn Wohnraum für sie vorhanden ist.

Forsthaus

Das Forsthaus ist ein Ablieferungspunkt für Nahrung und Holz. Es erhöht zusätzlich die Lagerkapazität für beide Rohstoffe.

Steinmetz

Der Steinmetz ist ein Ablieferungspunkt für Stein. Er erhöht zusätzlich die Lagerkapazität für den Rohstoff Stein.

Kornfeld

Auf den Kornfeldern arbeiten bis zu zwei Arbeiter, die unendlich viel Nahrung erwirtschaften. Kornfelder erzeugen unabhängig von natürlichen Ressourcen wie Fruchtbüschen und Tieren Nahrung.

Lagerhaus

Das Lagerhaus erhöht die Lagerkapazität aller Ressourcen und dient gleichzeitig als Ressourcenabgabestelle für alle Ressourcen. Das Lager kann in der dritten Epoche zum Marktplatz ausgebaut werden.

Marktplatz

Mit der Erweiterung zum Marktplatz kann man Handelskarren herstellen und diese zur Vermehrung der eigenen Ressourcen einsetzen. Mit Marktkarren kann man für einen stetigen Nachschub an Rohstoffen sorgen: Bauen Sie einen Marktkarren und

weisen Sie ihn einem zweiten Marktplatz zu, einem eigenen Marktplatz oder dem eines Verbündeten. Der Handelskarren wird nun zwischen diesen beiden Marktplätzen pendeln und immer dann Ressourcen abliefern, wenn er an einem der Marktplätze ankommt. Die Menge an erzeugten Ressourcen hängt von der Entfernung zwischen den Marktplätzen entlang der Route ab.

Bunker

Ein Bunker können sich Fußtruppen verschanzen, wenn sie angegriffen werden. Der Bunker schützt sie vor Schaden. Wenn sich Einheiten in einem Bunker befinden, liefern sie automatische Pfeile auf Angreifer. Bunker können auch in Mauern integriert werden.

Verbesserter Bunker

Der verbesserte Bunker ist besser gegen Treffer gerüstet, kann außerdem weiter schießen und mit seinen Schüssen mehr Schaden verursachen als der Standardbunker.

Palisade

Die Palisade dient als Schutzwall und schützt eigene Gebiete vor Gegnern und Verbündeten. Mit Toren kann man eigenen und befreundeten Einheiten den Durchgang durch Palisaden gewähren.

Mauer

Mauern sind nicht nur stärker als Palisaden, sondern zudem auch begehrter. Gegenschützen ist es nun möglich, hier Aufstellung zu nehmen, um herannahende Feinde mit Pfeilen zu beschießen.

Verstärkte Mauer

Die mit Abstand stärkste Mauer. Durch ihre Stabilität ist sie nur sehr schwer zu beschädigen.

Tor

Es ermöglicht es, Durchgänge in befestigte Mauern zu bauen. Tore sind für eigene und befreundete Einheiten passierbar.

Kaserne

In der Kaserne werden Fußtruppen produziert. Die Kaserne bietet zudem die Möglichkeit, Spezialattacken zu erforschen.

Kleine Tierfarm

In der Kleinen Tierfarm werden leichte Tiereinheiten ausgebildet, die meist schnell, aber nicht allzu stark sind. In der dritten Epoche kann die Kleine Tierfarm zur Großen Tierfarm ausgebaut werden.

Große Tierfarm

Die aufgewertete Tierfarm kann jetzt auch größere und stärkere Tiere produzieren und für diese speziellen Fähigkeiten erforschen.

Hafen

In den Häfen werden alle Schiffe gebaut. Außerdem dient der Hafen als Ressourcenabgabestelle für Fischerboote. Alle Schiffe in der Nähe werden automatisch repariert.

Kleiner Turm

Die kleinen Türme schießen selbständig auf Gegner. Sie können einzeln stehen oder in Mauern integriert werden.

Großer Turm

Der große Turm schießt weiter als der kleine Turm und verursacht mehr Schaden. Er kann zum Ballistenturm umgebaut werden.

Ballistenturm

Bei der Erweiterung zum Ballistenturm kann dieser große Turm noch weiter verbessert werden und noch mehr Schaden verursachen.

Waffenschmiede

In der Waffenschmiede können Erweiterungen erforscht werden, die Waffen und

Rüstung der verschiedenen Einheiten verbessern. Befindet sich ein Held in Ihrem Volk, der eine Spezialeinheit freischaltet, so kann sie hier produziert werden. Die Einheit „Lanzenträgerin“ kann hier auch ohne Held produziert werden.

Verbesserte Waffenschmiede

Mit der Erweiterung zur verbesserten Waffenschmiede können eine Reihe neuer Erweiterungen für die verschiedenen Einheiten erforscht werden. Jetzt können z. B. auch Tierrüstungen hergestellt werden.

Maschinenbauer

Im Maschinenbauer können die Dampfmaschinen des Nordvolks hergestellt werden.

Tempel

Der Tempel hat auf alle Einheiten in seiner Nähe eine heilende Wirkung. Im Tempel wird die Einheit Druide produziert. Zudem können hier Spezialfähigkeiten erforscht werden.

Taverne

In der Taverne kann man zusätzliche Helden anheuern. Sind Helden im Kampf gefallen, so kann man auch diese hier im Austausch gegen Ressourcen wieder anheuern.

7.1.1 Spezialgebäude

Eusmilus-Zwinger

(Voraussetzung: Held James Warden auf Stufe 4)

Um diesen kleinen Zwinger herum positionieren sich Säbelzahn tiger, die jede feindliche Einheit attackieren, die in ihre Nähe kommt.

Kessel der Macht

(Voraussetzung: Held Erzdruide auf Stufe 4)

Diese kleinen, unscheinbaren Objekte lassen die Kampfkraft eigener Einheiten in ihrem näheren Umkreis enorm ansteigen.

Steinschlag

(Voraussetzung: Held Statthalter auf Stufe 4)

Eine Erweiterung für die Mauern. Kommt eine gegnerische Einheit in die Nähe der Mauer, so prasselt ein Steinregen auf sie herab und verursacht Schaden.

7.1.2 Dimensionstor

Mit dem Dimensionstor ist es möglich, die Parallelwelt zu verlassen, wodurch Sie das Spiel gewonnen haben. Dimensionstore stehen jedoch erst in der fünften Epoche zur Verfügung. Sie sind extrem teuer und sehr aufwändig zu konstruieren.

7.2 Einheiten

Arbeiter

Die Aufgabe des Arbeiters ist der Aufbau und die Erhaltung der Siedlung sowie das Sammeln von Ressourcen. Durch seine unermüdliche Arbeit verdient er sich die Anerkennung seiner kampfkraftigen Kameraden.

Typ: Arbeitereinheit

Stärken: Jagen friedlicher Wildtiere

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Gebäude bauen und reparieren

Produktionsstätte: Haupthaus

Axtkrieger

Axtkrieger sind einfache Gemüter, die vor allem für Ehre und Ruhm kämpfen.

Wagemutig stellen sie sich allen Gefahren, auch wenn diese haushoch und bis an

die Zähne bewaffnet sind.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Kampf gegen Tiere

Spezialfähigkeit: Verteidigungs-Modus; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Kaserne

Späher

Die Späher sehen ihre Aufgabe darin, Gefahren zu entdecken, bevor sie überhaupt eine Bedrohung werden können. Sie genießen es, den Wind im Gesicht zu spüren, während ihr Megaloceros alle Gefahren wie im Flug hinter sich lässt.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit, Kundschafter

Stärken: Geschwindigkeit

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Druide

Die Druiden repräsentieren die mystische Verbindung mit der Natur, die aus dem alten Nordvolks stammt. Die Druiden sind die Weisen und Ratgeber ihres Volkes, und sie besitzen mystische Kräfte, so dass sie Verletzte auf wundersame Weise heilen können.

Typ: Unterstützungseinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung; Keine Kampffertigkeiten

Spezialfähigkeit: Heilen, Entarnen; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Tempel

Speerwerferin

Speerwerferinnen haben sich auf den Kampf gegen die urzeitlichen Bestien in

AWORLD spezialisiert. Diese diffizile Kampftechnik beherrschen nur die Frauen des Nordvolks.

Typ: Nahkampf- und mittlere Reichweite-Infanterist

Stärken: Angriff gegen Tiere

Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Kaserne

Lanzenträgerin

Lanzenträgerinnen sind die Eliteversionen der Speerwerferinnen. Sie sind etwas teurer, verfügen aber über mehr Angriffskraft und höhere Verteidigungswerte.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Angriff gegen Tiere

Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Waffenschmiede

Hogenschütze

Hogenschützen sind auf den Fernkampf spezialisiert, können sich aber auch mit dem Kurzschwert wehren, wenn ihnen Gegner zu nah kommen.

Typ: Fernkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Sehr schwach im Nahkampf

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Kaserne

Kampffeiler

Um auf den Rücken eines prähistorischen Riesenwildschweins zu wagen, muss man sehr wagemutig sein. Diese Einheit ist schnell und aggressiv.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Streitwagen

Der Streitwagen gehört zu den schnellsten Einheiten und wird von Bogenschützen gesteuert. Ein Bogenschütze oder eine andere beliebige Infanterie-Einheit kann zusätzlich mit in das Gefährt einsteigen.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Transporteinheit

Stärken: Geschwindigkeit

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Kann eine zusätzliche Infanterie-Einheit transportieren.

Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Kentrosaurus

Eigentlich ist der stachelige Kentrosaurus ein recht harmloser Pflanzenfresser, aber mit dem richtigen Training wird er für alle Gegner gefährlich. Seine natürlichen Stacheln sind verstärkt und angespitzt und machen den Kampf mit ihm zu einer unangenehmen Erfahrung.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen und Tiere

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Im Nahkampf angreifende Gegner erleiden Verletzungen

Produktionsstätte: Kleine Tierfarm

Kampf-Rhino

Dieses Wollnashorn ist leicht reizbar. Hier kommt eine beachtliche Masse an Muskeln, Stursinn und nachtragenden Groll auf den bemitleidenswerten Gegner zu gerannt.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Sein Horn durchbricht Rüstungen; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Große Tierfarm

Rhino-Transporter

Rhinoschützen wagen sich nicht ganz so mutig mitten ins Gefecht wie die Fußtruppen, sondern feuern ihre Pfeile aus der relativen Sicherheit heraus ab, die sie auf dem Rücken ihres mächtigen Reittiers genießen.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Transporteinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Sein Horn durchbricht Rüstungen; kann zwei zusätzliche Einheiten transportieren

Produktionsstätte: Große Tierfarm

Rhino-Balliste

Der Ballistenschütze thront auf einem drehbaren Ballistenaufsatz, von dem aus er Spaß dabei hat, seine Bolzen auf alles abzufeuern, das in seine Nähe kommt.

Typ: Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Keine Nahkampffähigkeit

Spezialfähigkeit: Pfeile durchdringen Rüstungen

Produktionsstätte: Tierfarm

Kriegsmammut

Mammuts sind langsam, dafür aber auch sehr stark. Insbesondere Kriegsmammuts sind treue Geschöpfe, die für ihren Reiter das Letzte geben würden.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Ist langsam

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Große Tierfarm

Arbeitsmammut

Dieses Mammut kann als Arbeitstier eingesetzt werden. Zudem kann es trotz der Arbeitsaufbauten noch relativ effektiv kämpfen.

Typ: Arbeiter- und Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Sammelt Holz und Stein und verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Große Tierfarm

Baumstammkanone

Die ganze Konstruktion wird von einem schwer beladenen Mammut geschleppt, das sich hierdurch nur schwerfällig bewegen kann. Geschossen wird mit ganzen Baumstämmen.

Typ: Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Sehr hohe Schussreichweite; sehr effektiv gegen Gebäude

Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Tiere, Fahrzeuge und Fußtruppen

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Große Tierfarm

Ramme

Eine gehärtete Stahlspitze, die mit Dampfkraft in ein Gebäudefundament gerammt wird, bringt selbst die stärksten Mauern zum Einsturz.

Typ: Nahkampf-Fahrzeug

Stärken: Kampf gegen Gebäude und guter Schutz gegen Pfeile

Schwächen: Langsamer Kampf gegen Tiere, Fußtruppen und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Maschinenbauer

Dampfpanzer

Der Dampfpanzer erscheint auf den ersten Blick schwerfällig, doch dies macht er durch seine Stärke und gute Panzerung wett. Zwar können die Insassen nicht aus dem Panzer heraus schießen, dafür verfügt er aber über ein beachtliches Bordgeschütz.

Typ: Transport- und Fernkampfeinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Ist langsam

Spezialfähigkeit: Transportiert bis zu zehn Einheiten

Produktionsstätte: Maschinenbauer

Handelskarren

Der Handelskarren dient dazu, Güter und Waren zwischen verschiedenen Marktplätzen zu transportieren, wodurch sich der Vorrat an Rohstoffen erhöht.

Typ: Handels-Einheit

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Rohstoffgewinnung

Produktionsstätte: Marktplatz

7.2.1 Wassereinheiten

Fischerboot

Die Fischer sind ein eigenbrötlerisches Volk. Sie interessieren sich nicht sehr für das Geschehen an Land. Mit ihren kleinen Booten wagen sie sich auf das weite Meer und sorgen für einen stetigen Nachschub an Nahrung.

Typ: Fischerboot

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Fischquellen abernten

Produktionsstätte: Hafen

Transportschiff

Transportschiffe sind stark belastbare Konstruktionen, die schwerste Urtiere und sogar Dampfpanzer mühelos transportieren können.

Typ: Transporteinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Transportiert bis zu 10 Einheiten

Produktionsstätte: Hafen

Drachenboot

Diese Boote ähneln frappierend den Wikingerschiffen unserer Welt. Sie sind leicht und doch widerstandsfähig.

Typ: Fahrzeug

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Hafen

Schlachtschiff

Durch die Nutzung der Dampftechnologie ist dieses Schiff stärker, aber nicht schneller, als das Drachenboot.

Typ: Fahrzeug

Stärken: Kampf gegen Gebäude und sehr hohe Schussreichweite

Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Tiere, Fußtruppen und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Hafen

Rammschiff

Die Besatzung von Rammschiffen ist ein wilder Haufen, der sich mit Met und Gesang in Stimmung bringt. Im Gefecht verzichten sie dann auf den Einsatz von Fernwaffen und steuern stattdessen ihr gepanzertes Schiff mit dem Dorn voran auf die Gegner zu.

Typ: Fahrzeug

Stärken: Kampf gegen Schiffe

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Hafen

7.2.3 Spezialeinheiten

Berserker

(Voraussetzung: Held Anthony Cole auf Stufe 4)

Der Berserker zeigt im Gefecht den Kampfesmut eines verletzten Bären. Sobald der Kampf beginnt, verfällt der Berserker in einen Kampfrausch, der erst wieder nachlässt, wenn kein Feind mehr zu sehen ist.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Kampf gegen Tiere; Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Kann bei Feindsichtung nicht mehr kontrolliert werden

Produktionsstätte: Waffenschmiede

Jetpack-Krieger

(Voraussetzung: Held Nikolaj Taslow auf Stufe 4)

Jetpack-Krieger sind speziell ausgebildete Axtkämpfer, die mit einer neuartigen Ausrüstung ausgestattet wurden: Mit einem Miniraketenantrieb können sie extrem hohe Sprünge vollführen.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Kampf gegen Tiere

Spezialfähigkeit: Sprünge über Mauern und aus der Gefahrenzone

Produktionsstätte: Waffenschmiede

Killer

(Voraussetzung: Held Ada Loven auf Stufe 4)

Sie sind Anhänger der These „Angriff ist die beste Verteidigung“. Sie schlagen zu, noch bevor der Gegner sich wehren kann. Viele Feinde mussten zu ihrem Entsetzen feststellen, dass dies eine überaus effektive Kampfmethodik sein kann.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Richtet mit jeder Attacke extrem viel Schaden an

Schwächen: Schwache Verteidigung; Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Waffenschmiede

Armbrustschütze

(Voraussetzung: Held Béla András Benedek auf Stufe 4)

Armbrustschützen sind Elitekämpfer, die auf ihre Schießkünste entsprechend spezialisiert sind. Sie können weiter und genauer schießen als die Bogenschützen.

Typ: Fernkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Geschoss durchdringt Rüstungen

Produktionsstätte: Waffenschmiede

Rusmilus-Reiter

(Voraussetzung: Heldin Stina Holmlund auf Stufe 4)

Rusmilus-Säbelzahnreiter werden mit einer beherzten Reiterin erst richtig gefährlich. Ihre Vorteile sind die Schnelligkeit und Wendigkeit, mit der diese großen Katzen ihre Gegner angreifen.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Tiere und Fahrzeuge, sehr schnelle Einheit

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Tierfarm

Exoskelett

(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)

Die Konstruktion ist eine Mischung aus Roboter und Kampfanzug, betrieben mit Dampftechnik. Das Exoskelett ist extrem stark gepanzert und verfügt zudem über eine große Angriffskraft.

Typ: Nahkampf-Fahrzeug

Stärken: Starke Panzerung

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Maschinenbauer

7.2.4 Titaneinheit

Triceratops-Titan

Der Triceratops-Titan ist die mächtigste Kampfeinheit, die das Nordvolk aufzubringen hat. Ein gigantischer Kampfsaurier wird dazu mit einer starken Panzerung und mehreren Geschützen versehen. Ein Anblick, der die Gegner das Fürchten lehrt.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Tiere, Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Befreiungsschlag, Titan-Raserei nach Erweiterung

Produktionsstätte: Große Tierfarm

8. Wüstenreiter

Die nomadisch lebenden Wüstenreiter haben von allen Völkern die geringste Anzahl an Gebäuden. Da sie allerdings leichte Zelte und teilweise mobile Einheiten anstatt von Gebäuden einsetzen, sind sie wiederum sehr schnell und flexibel. In Kombination mit der großen Anzahl von völlig unterschiedlichen und Furcht einflößenden Tiereinheiten, welche die Wüstenreiter nutzen, sind sie auch ohne massives Mauerwerk auf keinen Fall zu unterschätzen.

8.1 Gebäude

Zelt

Zelte werden benötigt, um die maximale Einheitenanzahl zu erhöhen. Die Zelte kann man zu großen Zelten erweitern.

Großes Zelt

Das große Zelt bietet mehr Raum als das kleine Zelt. So ist es möglich, auch ohne neue Gebäude das Einheitenlimit zu erhöhen. Außerdem kann jede Infanterieeinheit der Wüstenreiter Gebäude aufbauen, wenn auch langsamer als ein Arbeiter.

Kaserne

In der Kaserne werden Fußtruppen ausgebildet. Des Weiteren kann man in der Kaserne einige Erweiterungen für die Fußtruppen erforschen.

Kleine Saurierfarm

In der kleinen Farm werden die ersten, kleineren Tiereinheiten und das mobile Haupthaus produziert. Erweiterungen für die Tiere können ebenfalls hier erforscht werden. Man kann die kleine Farm später in eine mittlere Farm oder eine große Farm umbauen.

Mittlere Saurierfarm

In der mittleren Farm kann man die mittelgroßen Tiereinheiten produzieren und Erweiterungen für sie erfinden. Die mittlere Farm kann in eine kleine oder große Farm umgebaut werden.

Große Saurierfarm

In der großen Farm werden die größten Tiereinheiten gezüchtet. Auch hier gibt es für diese auch Erweiterungen. Man kann die Farm jederzeit wieder in eine kleine oder mittlere Farm umbauen.

Schwimmender Hafen

Der Schwimmende Hafen wird am Ufer gebaut, kann aber anschließend von dort ablegen, um an seinen Einsatzort zu gelangen. Der Hafen kann fischen und somit Nahrung produzieren. Der Hafen repariert außerdem selbsttätig alle in der Nähe befindlichen Wassereinheiten des Spielers. Obwohl er eigentlich ein Gebäude ist,

taucht der schwimmende Hafen auch im Army-Controller auf.

Basar

Die Basaren und den Handelssauriern, die man dort bauen kann, kann man Handelsrouten erstellen, die ein zusätzliches Rohstoffeinkommen eröffnen.

Schlachthaus

Am Schlachthaus wird unendlich viel Nahrung produziert, ohne dass man dazu auf die Jagd gehen oder Fruchtbüsche suchen müsste. Bis zu vier Arbeiter können hier arbeiten.

Kleiner Turm

Kleine Türme schießen selbständig auf Gegner. Sie können einzeln stehen oder in die Knochenpalisade integriert werden.

Großer Turm

Der große Turm ist deutlich stärker und hat eine höhere Reichweite als der kleine Turm. Wie alle Türme kann er freistehend oder in die Knochenpalisade gebaut werden.

Knochenpalisade

Die Knochenpalisade dient dazu, Gegner und Wildtiere auszusperren. Mit Toren kann man eigenen und befreundeten Einheiten den Zutritt gewähren.

Tor

ermöglicht es, Durchgänge in der Knochenpalisade zu bauen. Tore sind für eigene und befreundete Einheiten passierbar.

Waffenmacher

Der Waffenmacher erforscht Erfindungen, die Waffen und Rüstungen der verschiedenen Einheiten verbessern, und kann die Einheit „Giftmischer“ produzieren. Befindet sich ein Held im Volk, der eine Spezialeinheit frei schaltet, so kann diese hier produziert werden.

Tempel

Der Tempel hat auf alle Landeinheiten in seiner Nähe eine heilende Wirkung. Im Tempel wird die Einheit Schamane produziert. Zudem kann man hier die Spezialfähigkeiten des Schamanen erforschen.

Taverne

In der Taverne kann man zusätzliche Helden anheuern. Sind Helden im Kampf gefallen, so kann man diese hier im Austausch gegen Ressourcen wieder anheuern.

8.1.1 Spezialgebäude

Taslow-Turm

Voraussetzung: Held Nikolaj Taslow auf Stufe 4)

Der Taslow-Turm ist in jeglicher Hinsicht der beste Turm. Er hat mehr Wundpunkte, verursacht mehr Schaden und hat eine sehr hohe Reichweite.

Dinoscheuche

Voraussetzung: Held Erzdruide auf Stufe 4)

Die Dinoscheuche verunsichert alle Tiere in ihrem Umkreis und senkt so die Kampfkraft gegnerischer Tiereinheiten, die sich in ihrer Nähe aufhalten.

Mauer

Voraussetzung: Held Statthalter auf Stufe 4)

Die Mauer ist begehrbar, man kann also Bogenschützen auf ihr stationieren.

Die Mauer ist stärker als die Knochenpalisade.

8.1.2 Dimensionstor

Mit dem Dimensionstor ist es möglich, die parallele Welt zu verlassen wodurch Sie das Spiel gewonnen haben. Dimensionstore stehen jedoch erst in der fünften Epoche zur Verfügung. Sie sind extrem teuer und sehr aufwändig zu konstruieren.

8.2 Einheiten

Mobiles Haupthaus

Das Mobile Haupthaus ist die zentrale Ressourcenabgabestelle, außerdem werden hier Arbeiter produziert und neue Epochen erforscht. Jedes weitere Haupthaus erhöht zudem die Lagerkapazität für alle Rohstoffe und die maximale Bevölkerungsanzahl.

Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Arbeiter

Die Aufgabe des Arbeiters ist der Aufbau und die Erhaltung der Siedlung sowie das Sammeln von Ressourcen. Durch seine unermüdliche Arbeit verdient er sich die Anerkennung seiner kampfkraftigen Kameraden.

Typ: Arbeitereinheit

Stärken: Jagen friedlicher Wildtiere

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Gebäude bauen und reparieren

Produktionsstätte: Mobiles Haupthaus

Speerwerferin

Bei den auf Tiere und Tierkampf spezialisierten Wüstenreitern liegt nichts so nahe wie die Laufbahn als spezialisierter Kämpfer gegen feindliche Bestien.

Typ: Nahkampf- und mittlere Reichweite-Infanterist

Stärken: Angriff gegen Tiere

Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Kaserne

Krieger

Die Krieger sind kräftige, mutige Gestalten, die sich dem Schutz ihres Volks verschrieben haben. Sie schmücken sich mit den Knochen ihrer besiegten Gegner, denn sie glauben, dadurch an Stärke zu gewinnen.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Kampf gegen Tiere

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Kaserne

Bogenschützin

Die Bogenschützinnen sind auf den Fernkampf spezialisiert und deshalb im Nahkampf fast gar keine Hilfe.

Typ: Fernkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Kaserne

Schamane

Schamanen sprechen mit den Geistern der Toten und können sie sogar überreden ins Leben zurückzukehren.

Typ: Unterstützungseinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung, keine Kampffertigkeiten

Spezialfähigkeit: Wiederbeleben, Enttarnen; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Tempel

Giftmischer

Der Giftmischer ist eine hinterhältige Einheit, die eine große Giftwolke erzeugen kann. Dazu muss er seine gefährliche Fracht direkt zu dem Punkt bringen, an dem sie auslösen will. Er ist eine Kamikaze-Einheit und stirbt bei seinem eigenen Angriff.

Typ: Kamikaze-Einheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude; Fahrzeuge und Schiffe

Spezialfähigkeit: Flächenangriff und Giftschaden

Produktionsstätte: Waffenmacher

Handelssaurier

Der Handelssaurier karrt Waren von einem Marktplatz zum nächsten und generiert zusätzlich Rohstoffe für die Wüstenreiter.

Typ: Transport-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Rohstoffgewinnung

Produktionsstätte: Marktplatz

Raptor-Führer

Preiswerte Einheit, die mit ihrem bissigen Begleiter speziell Fußtruppen im Nahkampf zu schaffen macht.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Späher

Der Späher der Wüstenreiter ist schnell, wendig und Dank der Giftspuckattacke des Ankylosaurus nicht völlig hilflos.

Typ: Kundschafter

Stärken: Hohe Geschwindigkeit und Sichtweite

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Verursacht Giftschaden

Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Spurdino

Reinsetzung: Held James Warden auf Stufe 4)

Spurdinos sind kleine, flinke Saurier, die man abrichtet und dann in die Freiheit entlässt. Sie suchen selbstständig nach Gegnern, von denen sie dann nicht mehr abwehren.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude

Spezialfähigkeit: Nicht steuerbar; benötigt keinen Slot im Army-Controller

Produktionsstätte: Kleine Saurierfarm

Ankylosaurus

Eigentlich ist der Ankylosaurus recht klein und verhältnismäßig schwach, dafür ist er aber auch schnell und preiswert zu züchten. Außerdem kann er im freien Gelände mit einem Katapult ausgerüstet werden.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Angriff gegen Gebäude und Fahrzeuge

Schwächen: Kampf gegen Fuß-truppen und Tiere

Spezialfähigkeit: Kann ab Epoche 2 zum Ankylo-Katapult umgebaut werden;

Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Ankylo-Katapult

Die Einheit ist vielseitig einsetzbar. Sie kann Steine gegen Gebäude schleudern und bei Bedarf auch bissige Raptoren verschießen. Er kann auch wieder zur Standardversion umgebaut werden.

Typ: Fernkampfeinheit

Stärken: Angriff gegen Fußtruppen (Raptoren) und Gebäude (Steine)

Schwächen: Nahkampf

Spezialfähigkeit: Munition kann zwischen Raptoren und Steinen umgeschaltet werden

Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Stegosaurus

Der Stegosaurus ist eine kostengünstige, vielseitig einsetzbare Einheit. Er kombiniert ein Mittelmaß an Geschwindigkeit und Kampfkraft.

Typ: Nahkampfeinheit

Stärken: Kampf gegen Nahkampfinfanterie

Schwächen: Kampf gegen Gebäude und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Kann ab Epoche 2 zum Stego-Transporter umgebaut werden;

Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Stego-Transporter

Der Stego-Transporter ist eine erweiterte Version der Standardeinheit und kann zusätzlich Truppen transportieren. Er kann auch wieder zur Standardversion umgebaut werden.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-einheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Kann bis zu 4 Fußtruppen transportieren

Produktionsstätte: Mittlere Saurierfarm

Brachiosaurus

Langsam aber unabwendbar stapft dieser Koloss auf seine Feinde zu. Einen Brachiosaurus kann so schnell nichts aufhalten. Er ist eine mächtige Mehrzweckwaffe der Wüstenreiter, die ihn in vielen Varianten nutzen.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Brachio-Transporter

Der Brachio-Transporter ist mit einer Fernkampfeinheit bemannt und kann zusätzlich Fernkämpfer einladen.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Kann bis zu 4 Fußtruppen transportieren; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Brachio-Katapult

In dieser Variante ist auf dem Rücken des Brachiosaurus ein gewaltiges Katapult montiert, das diese Einheit zum effektiven Belagerungswerkzeug macht.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Hohe Schussreichweite gegen Gebäude

Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Tiere, Fußtruppen und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächen- und Giftschaden; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Mobiles Feldlager

Nicht zu Unrecht trägt diese Einheit den Beinamen „wandelnde Festung“. Auf dem Rücken des Giganten ist eine Art Gebäude montiert, das seine Insassen schützt, während diese ihre Feinde aus der Höhe beschießen können. Außerdem ist das mobile Feldlager eine Ressourcenabgabestelle und kann wie eine Kaserne Fußtruppen ausbilden.

Typ: Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Geschoss durchdringt Rüstungen; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Große Saurierfarm

Allosaurus

Ein gefährlicher, Fleisch fressender Saurier, der mit seinen scharfen Reißzähnen die schwersten Verletzungen bei seinen Gegnern verursacht.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Große Saurierfarm

B.2.1 Wassereinheiten

Transportschildkröte

Die Transportschildkröte ist recht behäbig. Dafür kann sie aber nicht nur im Wasser schwimmen, sondern auch über Land kriechen und ist somit vielseitig einsetzbar.

Im Gegensatz zu allen anderen Transportschiffen kann sich die Transportschildkröte bewegen.

Typ: Transporteinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Kann bis zu 10 Einheiten transportieren

Produktionsstätte: Hafen

Torpedoschildkröte

Torpedoschildkröten haben nur eine geringe Lebenserwartung: Entweder bringen sie ihren Sprengsatz direkt zum Feind, oder sie verschwinden nach einer gewissen Zeit der Suche spurlos.

Typ: Wassereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Begrenzte Lebensdauer

Spezialfähigkeit: Kamikazeangriff, verursacht Flächenschaden; nicht steuerbar; hat keinen Slot im Army-Controller

Produktionsstätte: Hafen

Kronosaurus

Mit dem Kronosaurus hat das Wüstenvolk ein gefährliches Meeresraubtier gezähmt, das nun gezielt gegen ihre Gegner einsetzen können. In Gruppen können sie sogar den größten Schiffen gefährlich werden.

Typ: Wassereinheit

Stärken: Kampf gegen Schiffe und andere Wassereinheiten

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Hafen

Katamaran

Windschnittig und elegant kann dieses Schiff mit den großen Schiffen der anderen Völker gut mithalten. Was ihm an Panzerung fehlt, macht es durch Wendigkeit wieder wett.

Typ: Fahrzeug

Stärken: Hohe Schussreichweite gegen Gebäude

Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Fußtruppen, Fahrzeuge und Tiere

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Hafen

8.2.3 Spezialeinheiten

Giftwerfer

(Voraussetzung: Held Béla András Benedek auf Stufe 4)

Diese Einheit wirft mit wirkungsvollen Giftbomben, die alle Gegner ringsum verletzen und noch eine kurze Weile nach der Explosion weiterwirken.

Typ: Mittlere Reichweite-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Nahkampf und Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Flächenangriff und Giftschaden

Produktionsstätte: Waffenmacher

Eusmilus-Reiter

(Voraussetzung: Heldin Stina Holmlund auf Stufe 4)

Die flinken Säbelzahn tiger werden mit einer beherzten Reiterin erst richtig gefährlich. Ihre Vorteile sind die Schnelligkeit und Wendigkeit, mit der die großen Katzen ihre Gegner angreifen.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Tiere und Fahrzeuge, sehr schnelle Einheit

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Saurierfarm

Rammeinheit

(Voraussetzung: Held Anthony Cple auf Stufe 4)

Die Rammeinheit spielt ihre gewaltige Zerstörungskraft gegen statische Objekte voll aus. Gegen bewegliche Ziele, die sich ihrem Angriff entziehen können, ist sie allerdings nahezu wirkungslos.

Typ: Nahkampfeinheit

Stärken: Kampf gegen Gebäude

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge, Fußtruppen und Tiere

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Waffenmacher

Meuchelmörder

(Voraussetzung: Held Ada Loven auf Stufe 4)

Der Meuchelmörder ist ein Meister seines Fachs. Er nutzt jede offene Stelle in der Verteidigung des Gegners gnadenlos aus, um dem Opfer verheerende Wunden zuzufügen. Weil er schwach in der Verteidigung ist, ist es nicht ratsam, ihn gegen Gruppen von Gegnern antreten zu lassen.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude

Spezialfähigkeit: Vergiftet sein Opfer

Produktionsstätte: Waffenmacher

Triceratops-Transporter

(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)

Dieses gewaltige Tier aus dem Arsenal der SEAS kann mit der Hilfe von Babbit auch bei den Wustenreitern eingesetzt werden.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Tiere und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Kann bis zu 3 Fußtruppen transportieren

Produktionsstätte: Saurierfarm

8.2.4 Titaneinheit

T-Rex-Titan

Die Feinde ergreifen schon beim Anblick eines weit entfernten T-Rex-Titans die Flucht – denn wer diesem König der Saurier Auge in Auge gegenübersteht, ist im Erfolgsfall vor Furcht erstarrt. Dieser mächtige Titan richtet mit einer Attacke sehr großen Schaden an.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Unglaubliche Angriffswerte

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Saurierfarm

9. Drachen-Clan

Der Drachen-Clan ist selbst den anderen Bewohnern der Paralleldimension unbekannt. Die Wenigen, die mit ihnen Kontakt aufnehmen wollten, sind – meist infolge von raffinierten Fallen verletzt – zurückgekehrt, ohne den umwobenen Drachen-Clan je zu Gesicht bekommen zu haben. Die Mehrzahl der Abenteuerlustigen kam aber nie zurück.

9.1 Gebäude

Haupthaus

Das Haupthaus ist die zentrale Ressourcenabgabestelle. Außerdem werden hier Ressourcen produziert und neue Epochen erforscht. Außerdem erhöht es als einziges Gebäude das Einheitenlimit.

Steinmetz

Der Steinmetz ist ein preiswertes Gebäude, das als Abgabestelle für Stein dient und das Ressourcenlimit hierfür erhöht.

Holzwerk

Das Holzwerk ist eine Sammelstelle für Holz und steigert die Lagerkapazität für Holz. Man kann hier außerdem Erweiterungen für Holzfaller erforschen.

Reisfeld

Auf den Reisfeldern arbeiten je bis zu zwei Arbeiter, die einen konstanten Nahrungsbeitrag erwirtschaften. Reisfelder machen die Nahrungsgewinnung unabhängig von natürlichen Ressourcen wie Fruchtbüschen und Tieren.

Bambusfarm

Die Bambusfarm wird ein konstanter Nachschub an Holz produziert, was den Drachen-Clan von Wäldern unabhängig macht. Zwei Arbeiter können hier

gleichzeitig ernten.

Warenhaus

Das Warenhaus ist Ressourcenabgabestelle und steigert die globale Lagerkapazität. Wenn man in Warenhäusern Handelssaurier produziert, können diese Handelsrouten folgen und so ein zusätzliches Einkommen erwirtschaften.

Dojo

Im Dojo werden die verschiedenen Fußtruppen produziert. Außerdem können Sie hier Spezialaktionen und Erweiterungen für die Kämpfer erforschen.

Jagdhütte

Die Jagdhütte erhöht die Lagerkapazität für Nahrung. Außerdem kann man hier die Tragekapazität der Arbeiter für Nahrung verbessern.

Maschinenbauer

Beim Maschinenbauer werden die verschiedensten Geräte und Maschinen hergestellt.

Saurierfarm

Hier werden alle Tiere des Drachen-Clans gezüchtet sowie zusätzliche Spezialfähigkeiten für die Tiere erforscht.

Tempel

Der Tempel hat auf Einheiten in seiner Nähe eine heilende Wirkung. Die gefürchteten Mönche werden hier ausgebildet, und auch einige Spezialfähigkeiten des Drachen-Clans werden im Tempel erforscht.

Teehaus

Das Teehaus ist das zivilisierte Pendant zur Taverne der anderen Völker. Hier kann man zusätzliche Helden anheuern und Helden, die im Kampf gefallen sind, wiedererlangen.

Abwehrspieße

Die Abwehrspieße halten Gegner außerhalb der Befestigung und alle angreifenden Nahkämpfer, die sie sich zu nahe heranwagen, erleiden Schaden.

Minenfeld

Das Minenfeld ist eine verheerende Art von Falle. Läuft ein unbedarfter Gegner auf das Minenfeld, löst er todbringende Explosionen aus.

Schlingfalle

Die Schlingfalle kann Fußtruppen fangen, festhalten und ihnen leichten Schaden zufügen. Gefangene Gegner werden so zu leichten Zielen.

Stachelfalle

Die Stachelfalle verletzt alle Gegner, die in sie hineinlaufen. Zuerst unsichtbar, wird sie weithin sichtbar, wenn sie einmal ausgelöst wurde.

Brandfalle

Die Brandfalle ist für Gegner scheinbar harmlos und nicht als Gefahr erkennbar. Wird das Harz der Falle jedoch vom Spieler entzündet, so entpuppt sie sich jedoch als tödliche Falle.

Verteidigungsturm

Der Verteidigungsturm ist eines der besten Mittel, um seine Gebäude effektiv und schnell zu schützen. Man kann Türme - ähnlich wie bei Mauern - auch in Abwehrspieße integrieren.

Sordes-Turm

Der erweiterte Verteidigungsturm übertrifft den Standardturm in der Reichweite und im angerichteten Schaden.

Hafen

Im Hafen werden alle Schiffe und andere Wassereinheiten gebaut. Zudem dient der Hafen als Ressourcensammelstelle für die Fischerboote, die Nahrung erwirtschaften. Alle Schiffe in der Nähe werden automatisch repariert.

Raketenrampe

Die Raketenrampe schießt sehr wirkungsvolle Projektile über große Entfernungen.

So groß der potentielle Schaden auch ist, die Treffgenauigkeit der Raketenrampe kann manchmal variieren.

Nebelturm

Der Nebelturm kann das umliegende Gebiet so gezielt einnebeln, dass die liegenden Gebäude des Spielers für den Gegner nicht mehr zu sehen sind. Für den Besitzer des Nebelturms bleibt der Nebel transparent. Der Nebelturm selbst verschwindet nicht im Nebel.

Teleskopturm

Der Teleskopturm deckt den Nebel des Krieges in einem weiten Umkreis auf. Ein Teleskopturm kann so zum entscheidenden Vorteil und zum idealen Warnsystem vor Angriffen werden.

Außerdem schießen manche Einheiten oder Gebäude durch den Teleskopturm weiter, weil sie durch ihn weiter sehen und ihre maximale Schussreichweite ausschöpfen können.

Waffenmacher

Beim Waffenmacher des Drachen-Clans können Erfindungen erforscht werden, welche die Waffen und Rüstungen der Einheiten verbessern. Zudem können hier auch die Sondereinheiten produziert werden, die durch bestimmte Helden im Volk freigeschaltet werden können. Die Einheiten Mörser und Ninja können hier auch durch einen Helden produziert werden.

9.1.1 Spezialgebäude

Giftfalle

Voraussetzung: Held Nikolaj Taslow auf Stufe 4
Wenn ein Gegner in die Giftfalle geraten, werden ihm kontinuierlich Trefferpunkte abgezogen. Eine verletzte oder schwache Einheit wird ihr kaum noch lebend entkommen.

Feuerkessel

Voraussetzung: Held Erzdruide auf Stufe 4
Positionieren sich Bogenschützen in der näheren Umgebung eines Feuerkessels, so schießen sie automatisch mit Brandpfeilen. Diese Pfeile verursachen wesentlich mehr Schaden als die Standardpfeile.

Dillophosauriernest

Voraussetzung: Held James Warden auf Stufe 4
Um dieses Nest herum patrouillieren kleine Kampfsaurier, die jede feindliche Einheit attackieren, die in ihre Nähe kommt.

Palisade

Voraussetzung: Held Statthalter auf Stufe 4
Die Palisade dient als Schutzwall dazu, eigene Gebiete vor Gegnern und Tieren zu schützen. Mit Toren kann man eigenen und befreundeten Einheiten den Durchgang durch Palisaden gewähren.

9.1.2 Dimensionstor

Mit dem Dimensionstor ist es möglich, die Parallelwelt sofort zu verlassen wodurch weitere Spiel gewonnen haben. Dimensionstore stehen jedoch erst in der funften Dimension zur Verfügung. Sie sind extrem teuer und sehr aufwändig zu konstruieren.

9.2 Einheiten

Arbeiter

Die Aufgabe des Arbeiters ist der Aufbau und die Erhaltung der Siedlung sowie das Sammeln von Ressourcen. Durch seine unermüdliche Arbeit verdient er sich die Anerkennung seiner kampfkraftigen Kameraden.

Typ: Arbeitereinheit

Stärken: Jagen friedlicher Wildtiere

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Gebäude bauen und reparieren

Produktionsstätte: Haupthaus

Bogenschütze

Das Bogenschießen ist beim Drachen-Clan eine alte Tradition. Diese günstige Einheit beherrscht das Bogenschießen instinktiv.

Typ: Fernkampf

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Dojo

Speerwerferin

Eiserne Disziplin, tägliche Übungen und Meditationen prägen das Leben der Speerwerferinnen. Diese furchtlosen Männer sind darauf spezialisiert, sich den gewaltigen Bestien der Urzeit im Kampf zu stellen.

Typ: Nahkampf- und mittlere Reichweite-Infanterist

Stärken: Angriff gegen Tiere

Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen, Fahrzeuge, und Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Dojo

Ninja

Ninja sind Experten für heimliches Vorgehen. Ihre Kleidung ist leicht und dunkel, damit sie sich lautlos und nahezu perfekt getarnt bewegen können.

Typ: Infanterist für Nahkampf und Fernkampf auf mittlere Reichweite

Stärken: Sehr stark im Nahkampf

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Waffe durchdringt Rüstungen; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Waffenmacher

Samurai

Die Samurai können auf eine lange, ehrenvolle Tradition zurückblicken. Sie begegnen ihren Gegnern im offenen Kampf immer mit Respekt.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Tiere

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Dojo

Späher

Der Späher reitet auf einem Gallimimus, mit dem er sehr schnell das Gelände durchkämmen kann. Er ist insbesondere wegen seiner scharfen Augen und der damit verbundenen guten Sichtweite bekannt: Der Gallimimus erkennt Feinde schon aus großer Entfernung.

Typ: Kundschafter

Stärken: Geschwindigkeit, extrem hohe Sichtweite

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Tierfarm

Mönch

Der Mönch ist ein friedlicher Heiler.

Typ: Unterstützungseinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung, keine Kampffertigkeit

Spezialfähigkeit: Heilen, Enttarnen; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Tempel

Handelskarren

Der Handelskarren dient auch dem Drachen-Clan dazu, Güter und Waren zwischen verschiedenen Marktplätzen hin und her zu transportieren und somit die Ressourcenlager zu füllen.

Typ: Transporteinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Schwache Verteidigung

Spezialfähigkeit: Rohstoffbeschaffung

Produktionsstätte: Marktplatz

Skorpion

Grundsätzlich ist dieses Gerät zur Gewinnung von Holz gedacht. Ein geschickter Fahrer kann das Fahrzeug aber auch im Kampf einsetzen und dadurch schreckliche Verletzungen bei den Gegnern hervorrufen.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Sein Stachel durchdringt Rüstungen, und er kann Holz sammeln; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Maschinenbauer

Drachen-Panzer

Diese gewaltige Fernkampf-Waffe des Drachen-Clans kann wesentlich weiter schießen, als sie tatsächlich sehen kann. Sie richtet weit reichenden Schaden an. Gegnerische Gebäude sind davon stärker betroffen als Einheiten.

Typ: Fernkampf-Fahrzeug

Stärken: Hohe Reichweite

Schwächen: Waffe hat Mindestreichweite

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Maschinenbauer

Trike

Dieses Gefährt erinnert an die Motorrad-Trikes unserer Welt, hat aber eine gänzlich andere Funktion. Es ist nicht nur schnell, sondern auch mit einem Flammenwerfer ausgestattet, der allen feindlichen und neutralen Einheiten, die seinem Feuerstrahl ins Auge kommen, einheizt.

Typ: Fernkampf-Fahrzeug

Stärken: Kampf gegen Infanterie

Schwächen: Kampf gegen Gebäude und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Maschinenbauer

Mörser

Der Drachen-Clan hat allgemein viel Freude an Feuerwerkskörpern und Raketen. Der Mörser sendet hochexplosive Geschosse in die Reihen der Feinde.

Typ: Nahkampf-Einheit

Stärken: Kampf gegen Gebäude, hohe Schussreichweite

Schwächen: Kampf gegen Fußtruppen und Fahrzeuge

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Waffenmacher

Gatling-Reiter

Mit einer guten Fernwaffe ausgestattet sind diese schnellen Einheiten eine gute Unterstützung für Nahkämpfer.

Typ: Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Tierfarm

Nebelwerfer

Durch den dichten Rauch der mobilen Nebelwerfer werden verbündete Einheiten in der Nähe getarnt, aber nicht der Nebelwerfer selbst. Nebelwerfer können weder kämpfen noch getarnt werden. Ihre Rauchtarnung bewegt sich mit ihnen.

Typ: Andere

Stärken: Tarnung

Schwächen: Kann nicht selbst kämpfen

Spezialfähigkeit: Tarnet nahe Einheiten

Produktionsstätte: Maschinenbauer

Kriegstrommel

Die Kriegstrommel ist ein passives Kriegsinstrument, das die eigenen Einheiten zusätzlich motiviert. Alle Einheiten des Spielers in der Nähe kämpfen stärker als sonst.

Typ: Andere

Stärken: Keine

Schwächen: Kann nicht selbst kämpfen oder sich verteidigen

Spezialfähigkeit: Erhöht die Kampfkraft aller eigenen Einheiten in der Nähe

Produktionsstätte: Tierfarm

9.2.1 Wassereinheiten

Fischerboot

Die Fischer des Drachen-Clans zelebrieren ihre Arbeit. Mit ihren faszinierenden Booten wagen sie sich hinaus auf das Meer und sorgen für einen stetigen Nachschub an Nahrung.

Typ: Fischerboot

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Fischquellen aberten

Produktionsstätte: Hafen

Transportschiff

Transportschiffe sind unbewaffnet, denn sie bestehen fast nur aus Frachtraum. Die Mannschaft ist unglaublich geschickt darin, große Tiere und Maschinen im bauchigen Rumpf unterzubringen.

Typ: Transporteinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Kann bis zu 10 Einheiten transportieren

Produktionsstätte: Hafen

Minenleger

Dieses kleine Spezialschiff hat keine eigenen Waffen, dafür aber eine große Ladung von Wassermine an Bord, die ausgelegt werden können, um feindliche Schiffe zu beschädigen.

Typ: Schiffseinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Kann Wassermine legen

Produktionsstätte: Hafen

Wassermine

Diese unscheinbaren Objekte explodieren bei Kontakt mit feindlichen Schiffen und reißen klaffende Löcher in jeden noch so gut gepanzerten Rumpf.

Typ: Nahkampf

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Minenleger

Baryonyx

Baryonyx ist eigentlich nur ein mittelmäßiges Kampftier. Dennoch erfreut er sich als Reittier großer Beliebtheit, da er nicht nur laufen, sondern auch exzellent schwimmen kann. Kaum ein Gegner kann einem davonschwimmenden Baryonyx folgen.

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude

Spezialfähigkeit: Kann sich auf Land und Wasser bewegen

Produktionsstätte: Tierfarm

Flammenschiff

Das Flammenschiff wirft loderndes Feuer auf feindliche Einheiten. Wer seinen Attacken nicht schnell genug ausweichen kann, wird meist Opfer der Flammen.

Typ: Fernkampfeinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Fahrzeuge und Gebäude

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Hafen

Raketenboot

Das Feuerwerk, das dieses Schiff veranstaltet, ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern auch verheerend für den Gegner. Die extrem weit reichenden Raketen treffen ihre Ziele sehr genau.

Typ: Fernkampfeinheit

Stärken: Kampf gegen Gebäude, extrem hohe Reichweite

Schwächen: Mindestreichweite der Waffe gegen Einheiten, Fahrzeuge, Schiffe

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Hafen

Muraeno-U-Boot

Die Kombination aus Technik und Wassersaurier ist diese Einheit gefährlicher als es zunächst scheint. Wie ein unsichtbares Raubtier durchstreift das Muraeno-U-Boot die Gewässer.

Typ: Fernkampfeinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Unsichtbar, bis es angreift

Produktionsstätte: Hafen

9.2.3 Spezialeinheiten

Flammwerfer

(Voraussetzung: Held Ada Loven auf Stufe 4)

Die Elitetruppe kann mit ihren gesegneten Speeren Gegner für eine kurze Zeit unsichtbar lassen. Die Magie, die anscheinend hinter dieser Gabe steckt, wird nur

innerhalb der Familie weitergegeben.

Typ: Nahkampf und mittlere Reichweite-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Verursacht nur sehr geringen Schaden, geringe Verteidigung gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Gegner werden für einen Moment eingefroren

Produktionsstätte: Waffenmacher

Eusmilus-Reiter

(Voraussetzung: Held Stina Holmlund auf Stufe 4)

Die flinken Säbelzahnreiter werden mit einer beherzten Reiterin erst richtig gefährlich. Ihre Vorteile sind die Schnelligkeit und Wendigkeit, mit der die großen Katzen ihre Gegner angreifen:

Typ: Nahkampf-Tiereinheit

Stärken: Kampf gegen Fußtruppen, Tiere und Fahrzeuge

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Tierfarm

Gatlingschütze

Statt des traditionellen Bogens benutzen diese Schützen eine schneller feuernde Projektilwaffe. Diese preiswerte Einheit ist sehr effektiv.

Typ: Fernkampf-Infanterist

Stärken: Keine

Schwächen: Kampf gegen Gebäude

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Tierfarm

Sumoringer

(Voraussetzung: Held Anthony Cole auf Stufe 4)

Im Sumoringer ruht die Kraft eines Berges. Wenn er seine unbändige Kraft loslässt, trifft er nicht nur sein direktes Ziel, sondern auch alle anderen Gegner, die sich in der näheren Umgebung befinden.

Typ: Nahkampf-Infanterist

Stärken: Viele Lebenspunkte

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Verursacht Flächenschaden

Produktionsstätte: Waffenmacher

Piratenschiff

(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)

Dieses leichte, unbewaffnete Schiff ist bis zur Reling voll gestopft mit Baumaterial, aus dem die schwimmenden Geschütztürme gebaut werden können. Das Piratenschiff kann nicht kämpfen und sich nicht verteidigen.

Typ: Schiffseinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Kann schwimmende Geschütztürme bauen

Produktionsstätte: Hafen

Wassergeschütz

(Voraussetzung: Held Jarvis Babbit auf Stufe 4)

Diese Mischung aus Einheit und Gebäude verhält sich wie ein regulärer Verteidigungsturm und lässt sich nicht auf dem Wasser steuern.

Typ: Fernkampfeinheit

Stärken: Keine

Schwächen: Keine

Spezialfähigkeit: Keine

Produktionsstätte: Piratenschiff

9.2.4 Titaneinheit

Seismosaurus-Titan

Der Seismosaurus-Titan ist eine laufende Festung, mit mehreren Geschütztürmen im Fernkampf, doch gleichzeitig effektiv im Nahkampf. Obwohl das Tier auch nicht aggressiv ist, wird es in der Hand des Drachen-Clans zum Furcht erregenden Titanen.

Typ: Nahkampf- und Fernkampf-Tiereinheit

Stärken: Extrem starker Fernkämpfer

Schwächen: Hauptgeschütz besitzt Mindestreichweite

Spezialfähigkeit: Keine; Erweiterungen nach Erforschung

Produktionsstätte: Tierfarm

10. Die SEAS

Details zu den Einheiten und Gebäuden von Babbits SEAS sind nur wenige bekannt. Die Bewohner von PARAWORLD berichten von einem ohrenbetäubenden Lärm, das sie gehört haben sowie von verschwundenen Mitgliedern ihrer Völker. Ein alter Druide des Nordvolks erzählt gar von einem riesigen Fisch, den er gesehen haben will. Dieser soll Mitglieder der SEAS und Gefangene des Nordvolks verschlungen und in die Tiefe gezogen haben.

Wenn diese abenteuerlichen Geschichten einmal dahin gestellt, ist es an Ihnen als Entdecker der geheimnisvollen parallelen Welt, mit Hilfe der Helden auch die Geheimnisse um die SEAS zu lüften und in Erfahrung zu bringen, wie die Organisation operiert.

11. Artefakte

Auf den Inseln in PARAWORLD liegen verschiedene Artefakte aus den vergangenen Tausenden verstreut. Gelingt es Ihnen, ein Artefakt zu finden und es von einer Einheit in Besitz nehmen zu lassen, so wirkt sich die Kraft des Artefaktes zu Ihrem Vorteil auf verschiedene Bereiche des Spiels aus.

Wird die Einheit, die das Artefakt trägt, getötet, so ist die Wirkung auf Ihr Volk aufgehoben und das Artefakt wird auf der Stelle fallen gelassen. Nun ist das Artefakt wieder frei verfügbar - und kann von jeder anderen Einheit - auch einer gegnerischen - aufgesammelt werden.

Hier eine Aufzählung der bislang bekannten Artefakte und ihrer Wirkungen, sobald sie in Besitz des Spielers befinden:

Schritttrolle der Dampfmekanik

Alle Einheiten werden schneller produziert.

Inkubator

Sie können nun alle tierischen Einheiten und alle Fahrzeuge schneller produzieren.

Dampfturbine

Alle Schiffe und andere Wassereinheiten werden schneller produziert.

Medaillon der Fruchtbarkeit

Sie können nun alle menschlichen Einheiten schneller produzieren.

Fernrohr

Die Sichtweite aller Ihrer Einheiten erhöht sich.

Sextant

Alle Wassereinheiten erhalten eine größere Sichtweite.

Fernglas

Ihre menschlichen Einheiten können weiter sehen.

Auge des Pteranodons

Alle Fahrzeuge und Tiere Ihres Volkes erhalten eine größere Sichtweite.

Ankh der Kraft

Sämtliche von Ihnen kontrollierte Einheiten richten mehr Schaden an.

Totem des Krieges

Ihre menschlichen Einheiten können mehr Schaden verursachen.

Schiffsbrecher

Alle Schiffe Ihres Volkes verursachen mehr Schaden bei den Gegnern.

Aura der Macht

Fahrzeuge und Tiere Ihres Volkes können mehr Schaden verursachen.

Knochenamulett

Alle Einheiten können sich besser gegen Tiere verteidigen.

Eisernes Amulett

Der Verteidigungswert aller Ihrer Einheiten wird für den Nahkampf erhöht.

Ring gegen Beschuss

Alle Ihre Einheiten können sich besser gegen Fernwaffen verteidigen.

Basaltring der Ausdauer

Die Lebenspunkte aller Ihrer menschlichen Einheiten werden stark erhöht. Die Lebenspunkte der Infanterie werden erhöht.

Glücksbringer

Alle Einheiten erhalten mehr Lebenspunkte.

SEAS-Multitool

Fahrzeuge und Tiere erhalten mehr Lebenspunkte.

Kraftfutter

Tiere in Ihrem Besitz erhalten eine Erhöhung der Lebenspunkte.

Poseidons Schild

Schiffe und andere Wassereinheiten in Ihrem Besitz erhalten eine Erhöhung der Lebenspunkte.

Kiepe

Alle Arbeiter können mehr Rohstoff-Einheiten tragen.

Werkzeugkasten

Die Reparatur von Gebäuden kostet keine Rohstoffe mehr.

Blumentopf des Wahnsinns

Sie erhalten für jede vernichtete Einheit mehr Schädel.

Kompass

Die Minikarte wird komplett aufgedeckt. Sie können jedoch Positionen und Bewegungen Ihrer Gegner nicht sehen.

Heilung

Das Heilen von Einheiten läuft schneller ab.

12. Freilebende Tiere

PARAWORLD ist prall gefüllt mit einer schier unglaublichen Anzahl an Tieren und Pflanzen. Die wildlebenden Tiere dienen nicht nur als Nahrungsquelle, sondern stellen oftmals eine Gefahr dar, vor der es sich zu schützen gilt. Hier nun eine Liste der mehr oder weniger bestätigten Tiere, die die faszinierende Welt von PARAWORLD bevölkern. Ohne Zweifel werden in dieser phantastischen Welt noch

vielerlei Kreaturen lauern und für die eine oder andere Überraschung sorgen.

Achelousaurus

Der Achelousaurus oder „Achelous“ (ein Flussgott, der sich in einen Stier verwandeln konnte) vierbeiniger Pflanzenfresser mit zwei an einen Stier erinnernden Hörnern auf dem Nackenschild und einem Horn auf der Nase, der während der späten Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er erreichte eine Länge von bis zu sechs Metern.

Allosaurus

Der Allosaurus war ein großer, Fleisch fressender Saurier, der während der späten Kreidezeit und der frühen Kreidezeit auf weiten Gebieten der Welt zu Hause war. Er gehörte zu den Echtenbeckensauriern, wurde bis zu elf Meter lang und wog bis zu 1.000 bis 2.000 Kilogramm. Das Wort Allosaurus bedeutet „andere Echse“.

Ankylosaurus

Der Ankylosaurus war ein Pflanzen fressender Dinosaurier, der während der späten Kreidezeit hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Dieser mittelgroße Beckensaurier hatte einen mittelstarken Panzer, wurde bis zu zehn Meter lang und wog bis zu 7 - 8.000 Kilogramm. Das Wort Ankylosaurus bedeutet „gebogene Echse“.

Apatosaurus

Der Apatosaurus (oder „trügerische Echse“) war ein großer Pflanzenfresser und lebte im späten Jura in Nordamerika. Er wurde bis zu 20 Meter lang und wog bis zu 13.000 Kilogramm.

Archaeopteryx

Der Archaeopteryx, dessen Name „alter Flügel“ bedeutet, war im späten Jura in Europa ansässig. Dieser kleine, fliegende Fleischfresser wuchs auf bis zu 45 Zentimeter Länge heran und wog circa 300 Gramm.

Baryonyx

Der Baryonyx war ein mittelgroßer Fleischfresser, der während der späten Kreidezeit in Europa lebte, und dessen Name bis zu 12 Meter lang wurde und etwa 1.500 bis 2.000 Kilogramm wog. Der Name Baryonyx bedeutet „schwere Krallen“.

Bothriolepis

Der Bothriolepis war ein etwa 25 Zentimeter langer, gepanzerter Hai (Placoderm), der während der devonischen Periode in Süß- oder Brackwasser lebte.

Brachiosaurus

Der Brachiosaurus war 25 Meter lang, bis zu 80.000 Kilogramm schwer und damit einer der größten Dinosaurier, die je Nordamerika bevölkerten. Dieser riesige Pflanzenfresser lebte im späten Jura. Der Name Brachiosaurus bedeutet „Arm-“.

Carcharodontosaurus

Der Carcharodontosaurus war ein riesiger Fleischfresser, der während der Kreidezeit in Nordafrika zu finden war. Er war zwischen acht und 14 Meter lang und wog bis zu acht Tonnen. Dieser beeindruckende Saurier war von gewaltiger Natur, besaß kurze Arme und dreifingerige scharfe Klauen.

Carnotaurus

Der Carnotaurus war ein großer Fleischfresser, der in der frühen Ober-Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er wurde bis zu 7,5 Meter lang und wog bis zu 1.000 Kilogramm. Der Name „Carnotaurus“ bedeutet „fleischfressender Bulle“.

Corythosaurus

Der Corythosaurus, auch als Corythosaurus bekannt, war ein 4.000 Kilogramm schwerer Pflanzenfresser, der während der späten Kreidezeit in Nordamerika zu finden war.

Deinonychus

Der Deinonychus, dessen Name „furchtbare Klaue“ bedeutet, war ein etwa 3,5 Meter langer Fleischfresser. Er wog circa 70-80 Kilogramm und lebte während des Übergangs von der unteren zur oberen Kreidezeit in Nordamerika.

Dilophosaurus

Der Dilophosaurus war für einen Fleischfresser seiner Gattung eher klein und lebte während der oberen Jurazeit in Nordamerika. Er war zwischen sechs und sieben Meter lang und brachte geschätzt 350 bis 400 Kilogramm auf die Waage. Das Wort Dilophosaurier bedeutet „Doppelkamm-Echse“.

Diplodocus

Der Diplodocus war ein großer Pflanzenfresser, der während des späten Jura in Nordamerika zu finden war. Er wurde bis zu 25 Meter lang und wog bis zu 11.000 Kilogramm. Der Name Diplodocus bedeutet „Doppelbalken“.

Dunkleosteus

Der Dunkleosteus war ein Placoderm, der schätzungsweise bis zu sechs Meter lang wurde. Seine Panzerplatten waren bis zu fünf Zentimeter dick, sein Schädel maß an der breitesten Stelle bis zu 1,5 Meter.

Eusmilus

Der Eusmilus war eine Sabelzahn-Raubkatze, die während des späten Eozäns in Europa, Asien und Nordamerika lebte. Diese Fleischfresser wurden bis zu 2,5 Meter lang und zeichnen sich besonders durch ihre langen, flachen „Sabel“ aus.

Gallimimus

Der Gallimimus war ein schnell laufender Dinosaurier mit einem langen, schmalen, flachen Hornschnabel, der während der späten Kreidezeit in der Mongolei, in Afrika, Ostasien und dem Westen Nordamerikas lebte. Er war vier bis sechs Meter lang und wog im ausgewachsenen Zustand circa 150 Kilogramm. Der Name Gallimimus bedeutet „Hähnchenimitator“.

Henodus

Der Henodus war ein etwa ein Meter langes Meeresreptil mit einem kantigen Kopf und einem harten Hornschnabel, der zum Fangen und Zerbrechen von Schalentieren diente. Mit seinen vier Beinen, dem kurzen, spitzen Schwanz und dem flachen Körper mit den panzerartigen Knochenplatten am Rücken und am Bauch sah er der heutigen Schildkröte sehr ähnlich, obwohl die beiden nicht verwandt sind.

Iguanodon

Das Iguanodon war während der frühen Kreidezeit auf der ganzen Welt zu finden. Es war ein mittelgroßer Pflanzenfresser, der eine Länge von bis zu zehn Metern erreichen konnte und etwa 4.500 Kilogramm auf die Waage brachte. Das Wort Iguanodon bedeutet „Leguanzahn“ – wahrscheinlich, weil seine Zähne denen des Leguans ähnelten.

Kentrosaurus

Der Kentrosaurus war ein langsamer, mittelgroßer Pflanzenfresser, der während der späten Jurazeit in Afrika lebte. Im ausgewachsenen Zustand war er etwa fünf Meter lang und wog circa 1.500 Kilogramm. Der Name Kentrosaurus bedeutet „Spitzen-Echse“.

Kronosaurus

Der Kronosaurus war ein Fleisch fressendes Meeresreptil mit kurzem Hals, das bis zu neun Meter lang wurde. Er besaß vier Schwimmflossen, einen riesigen (bis zu 2,7 Meter langen) Kopf mit starken Kiefern und einen kurzen, spitzen Schwanz. Der Kronosaurus lebte während der frühen Kreidezeit.

Lambeosaurus

Der Lambeosaurus lebte gegen Ende der Kreidezeit in Nordamerika, war ein Pflanzenfresser und wurde bei einem Gewicht von 5.000 - 6.000 Kilogramm neun bis 15 Meter lang. Er wurde nach dem Paläontologen Lambe benannt.

Macrolemys

Der Macrolemys war eine alles fressende Schildkröte, die bis zu einem Meter lang wurde und von Wasserpflanzen und Schalentieren lebte.

Maiaosaura

Der Maiaosaura, dessen Name „gute Mutterechse“ bedeutet, war ein Pflanzenfresser, der in der späten Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er war bis zu neun Meter lang, sieben Meter hoch und wog bis zu 3.000 Kilogramm. Dieser Entenschnabelsaurier hatte knöcherne Kämme um die Augen.

Mammut

Mammuts waren große, zottelige Pflanzenfresser. Sie gehörten zur Elefantenfamilie und lebten während des Pleistozäns auf der ganzen Welt. Sie waren bis zu 4,3 Meter hoch und sechs Meter lang, und ihre schwungvoll gebogenen Stoßzähne erreichten Längen von bis zu 5 Metern.

Megaloceros

Der Megaloceros Giganteus, auch als „Irischer Elch“ oder „Riesenhirsch“ bekannt, lebte während des Pleistozäns und Holozäns in Europa. Seine Schulterhöhe betrug etwa zwei Meter, er wog 700 Kilogramm und hatte ein sehr großes Geweih (ganze zwei Meter breit!).

Muraenosaurus

Der Muraenosaurus war ein sechs Meter langer, Fleisch fressender Plesiosaurier mit einem sehr langen Hals und einem breiten Körper. Er lebte während des späten Juras im heutigen Europa. An Stelle von Beinen hatte er Flossen und sein Name ist übersetzt so viel wie „See-Aal-Echse“.

Ornithocheirus

Der Ornithocheirus („Vogelhand“) war ein großer, Fisch fressender Flugsaurier mit einem langen, sich verjüngenden Schnauze mit Zähnen und einem Knochenkamm. Er lebte während der Kreidezeit. Der Ornithocheirus hatte eine Spannweite von nahezu zwölf Meter, und sein Schädel machte etwa 1,5 Meter seiner Gesamtlänge von 3,5 Metern aus.

Oviraptor

Der „Eierdieb“ oder Oviraptor war ein Fleischfresser, der während der späten Kreidezeit in Asien lebte und zwei bis 2,5 Meter lang wurde.

Panoplosaurus

Der Panoplosaurus, dessen Name „voll gepanzerte Echse“ bedeutet, bewegte sich sehr langsam voran. Der Pflanzenfresser lebte um die späte Kreidezeit in Nordamerika und wog bis zu 3.500 Kilogramm.

Parasaurolophus

Der Parasaurolophus lebte während der späten Kreidezeit in Nordamerika. Er war ein mittelgroßer Pflanzenfresser, und sein Name bedeutet „Neben-Kamm-Echse“. Er war bis zu zehn Meter lang und wog etwa 2.000 Kilogramm.

Pentaceratops

Der Pentaceratops (oder „Fünf-Horn-Gesicht“) war ein Pflanzenfresser der späten Kreidezeit. Er wurde bis zu acht Meter lang, etwa drei Meter hoch und wog bis zu 100 Tonnen.

Placochelys

Der Placochelys lebte im mittleren und späten Trias in Europa. Dieses Fleisch fressende Meeresreptil wurde bis zu 90 Zentimeter lang und ähnelte unserer heutigen Schildkröte. Es gehörte zur Placodont- bzw. „Pflasterzahn“-Familie. Die großen, flachen Zähne dienten zum Zermalmen von Schalentieren.

Polakanthus

Der Polakanthus war ein gepanzerter Pflanzenfresser mit Stacheln, der während der frühen Kreidezeit in Europa lebte. Er wurde bis zu vier Meter lang und 1,5 Meter hoch.

Psittacosaurus

Der Psittacosaurus, auch als „Papageienechse“ bekannt, lebte während der frühen Kreidezeit, wurde bis zu zwei Meter lang, etwa 60 Zentimeter hoch und wog circa 15 Kilogramm.

Pteranodon

Das Pteranodon war ein großer fliegender Fleischfresser, der hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Der bekannteste aller Flugsaurier lebte während der oberen oder späten Kreidezeit, hatte eine Spannweite von bis zu sieben Meter und wog nur 15 bis 17 Kilogramm. Der Name Pteranodon bedeutet „zahnloser Flieger“.

Quetzalcoatlus

Der Quetzalcoatlus, das größte Flugtier, das je gefunden wurde, war bis zu zwölf Meter lang und wog zwischen 60 und 200 Kilogramm. Diese Fleischfresser lebten während der späten Kreidezeit in Nordamerika. Der Name Quetzalcoatlus bedeutet „Federschlange“.

Saltasaurus

Der Saltasaurus war ein bis zu zwölf Meter langer Pflanzenfresser, der während der späten Kreidezeit in Südamerika lebte. Der Name Saltasaurus bedeutet „Echse aus Salta“ (nach der argentinischen Provinz Salta).

Smilodon

Der Smilodon war die größte Säbelzahnraubkatze, wog etwa 200 Kilogramm und wurde 1,2 bis 1,5 Meter lang. Dieser Fleischfresser lebte während der frühen Quartärperiode in Europa und Nordamerika.

Sordes

Der Sordes war ein Flugsaurier mit einer Spannweite von etwa einem halben Meter und einem mit dichtem, haarigem Fell bedeckten Körper. Er war hauptsächlich während des späten Jura im heutigen Kasachstan zu finden und wahrscheinlich Fleischfresser. Der Name Sordes bedeutet „Dämon“.

Stegosaurus

Der Stegosaurus war ein mittelgroßer, Pflanzen fressender Vogelbeckensaurier, der im späten Jura hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Er wurde bis zu neun Meter lang und wog circa 2.000 Kilogramm. Sein Hauptmerkmal war eine Reihe großer dreieckiger Zacken, die am scharf gebogenen Rücken entlang bis zum spitzen Schwanz verliefen. Der Name Stegosaurus bedeutet „Dachechse“.

Stygimoloch

Der Stygimoloch war ein Pflanzenfresser und lebte während der späten Kreidezeit in Nordamerika. Er wurde bis zu drei Meter lang und wog circa 80 Kilogramm. Der Name Stygimoloch bedeutet „Dämon vom Fluss Styx“.

Styracosaurus

Der Styracosaurus oder die „Echse mit Stacheln“ war ein 5,5 Meter langer Pflanzenfresser, der 3.000 Kilogramm wog und während der späten Kreidezeit in Nordamerika lebte. Er sah dem bekannten Triceratops sehr ähnlich.

Triceratops

Der Triceratops lebte gegen Ende der Kreidezeit in Nordamerika und war ein großer Pflanzenfresser, der bis zu neun Meter lang wurde und bis zu 10.000 Kilogramm wog. Er besaß eine Art Papageienschnabel, der aus einem Knochen namens Rostral bestand. Der Schädel des Triceratops konnte eine Länge von bis zu 1,8 Meter erreichen. Der Name Triceratops bedeutet „Dreihorngesicht“.

Tristychius

Der Tristychius war ein 60 Zentimeter langer Fisch, der dem heutigen Katzenhai

ähnelte. Er lebte in der frühen Kohlezeit und hatte vor jeder Rückenflosse ein Paar lange Stacheln. Die Schwanzflosse wies bereits die nach oben gewandte Form auf, für Haie typisch ist.

Tsintaosaurus

Der Tsintaosaurus, benannt nach einer Stadt in China, in deren Nähe er entdeckt wurde, war ein zehn Meter langer Pflanzenfresser, der während der späten Kreidezeit im heutigen Asien lebte.

Tyrannosaurus Rex

Der Tyrannosaurus Rex war ein großer, zweifüßiger Saurier, der während der späten Kreidezeit hauptsächlich in Nordamerika zu finden war. Er war das größte Landraubtier aller Zeiten, schnell und gnadenlos, wurde bis zu 15 Meter lang und wog bis zu 8.000 Kilogramm. Der Name Tyrannosaurus Rex bedeutet „furchtbare Herrschse“.

Velociraptor

Der Velociraptor, dessen Name „schneller Räuber“ bedeutet, war ein kleiner Fleischfresser, der während der späten Kreidezeit in Asien lebte. Er wurde zwischen 1,5 und zwei Meter lang und wog zwischen sieben und 15 Kilogramm.

Riesenwildschweine

Der Riesenwildschwein war ein kleiner Allesfresser mit Stoßzähnen, der auf der ganzen Welt zu finden war und eine Länge von etwa 1,5 bis 1,8 Meter erreichte.

Wollnashorn

Das Wollnashorn (Coelodonta) war ein großes Säugetier der Eiszeit, das während des Pleistozäns im Norden Eurasiens lebte. Es wuchs bis zu einer Schulterhöhe von zwei Metern heran und wies ein zotteliges Fell und zwei Hörner auf, wobei sich das größere der beiden an der Schnauzenspitze befand und bis zu einem Meter lang war.

13. Spiel laden und speichern

Sie können Ihr derzeitiges Spiel von PARAWORLD im Kampagnenmodus oder im Kampf gegen KI-gesteuerte Gegner jederzeit speichern. Öffnen Sie hierzu im Spiel das Menü und klicken Sie auf die Schaltfläche „Spiel speichern“. Sie können für jeden Speicherstand einen individuellen Namen vergeben, um diesen Speicherstand später leichter wieder finden zu können.

Um einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie im Hauptmenü „Spiel laden“. Sie können auch im Spiel die Taste ESC drücken und in diesem Menü „Spiel laden“ anwählen.

Zusätzlich zu den vorherigen Speicherfunktionen, können Sie auch ein Gefecht oder ein Spiel im Mehrspieler-Modus aufzeichnen. Sie erstellen damit ein so genanntes Replay. Diese Aufzeichnung können Sie abspielen, um zum Beispiel Ihre Taktiken zu überprüfen. Sie können sich mit Hilfe dieser Funktion auch Spiele andere Spieler ansehen (auch Spiele im Mehrspieler-Modus) und von deren Fertigkeiten lernen.

14. Mehrspieler-Modus

Neben den verschiedenen Spielmodi für einen einzelnen Spieler hält PARAWORLD noch eine weitere Dimension des Spiels für Sie bereit. Sie können PARAWORLD im Netzwerk oder über das Internet spielen und mit bis zu sieben weiteren Mitspielern spannende Partien erleben.

Im Mehrspieler-Modus können Sie Ihr Volk sowie die Helden frei wählen. Über das Menü „Meine Armee“ können Sie Ihr Volk individuell zusammenstellen, um so von vornherein eine bestimmte Taktik zu forcieren.

Sie können jedoch auch einfach eine der vordefinierten Armeen auswählen und mit diesen in den Kampf ziehen. Dann haben Sie die Wahl zwischen einer offensiven, defensiven oder ausgewogenen Armee. Diese Möglichkeiten stehen Ihnen auch im Spielmodus Gefecht zur Auswahl.

Das Spielgeschehen läuft exakt so ab, wie Sie es als Einzelspieler gewohnt sind. Die Unterschiede liegen in der Möglichkeit, mit den Mitspielern zu chatten und in den speziellen Mehrspieler-Modi.

14.1 Grundlagen Mehrspielerpartien

Die erste Grundlage für eine Mehrspielerpartie ist, dass Sie über eine aktive Internetverbindung oder über ein Netzwerk mit mindestens einem weiteren Rechner, auf dem PARAWORLD installiert ist, verfügen. In Mehrspielerpartien gibt es einen so genannten „Host“, der bei der jeweiligen Partie quasi als Gastgeber fungiert und einen oder mehrere so genannte „Clients“, die am Spiel des Hosts teilnehmen. Idealerweise sollte der Spieler, der als Host fungiert, den stärksten Rechner zur Verfügung haben, da auf seinem Computer mehr Rechenleistung erforderlich als bei den anderen Teilnehmern bzw. „Clients“.

Der Host legt die Rahmenparameter einer Mehrspielerpartie fest. Hierzu gehören beispielsweise die Anzahl der Spieler, die Menge der für den Army-Controller zur Verfügung stehenden Punkte, die Auswahl der zu spielenden Karte usw.

Als Client, der an einer Partie teilnehmen will, ist man entsprechend eingeschränkt und kann nur Parameter verändern, die das eigene Volk, z. B. die Spielerfarbe, betreffen.

14.2 Einstellungen

LAN (Local Area Network)

Hauptmenü -> Mehrspieler -> LAN

Um im LAN spielen zu können, muss einer der Spieler ein Spiel hosten.

Der Browser zeigt alle im LAN vorhandenen Spiele an. Um mitzuspielen, wählen Sie das gewünschte Spiel an und klicken auf „Beitreten“.

Internet

Hauptmenü -> Mehrspieler -> Internet

Hier kann der Spieler hosten oder einem von jemand anderen gehosteten Spiel beitreten. Der Browser zeigt alle im Internet derzeit verfügbaren Spiele an. Um mitzuspielen, wählen Sie das gewünschte Spiel an und klicken auf „Beitreten“.

DirectIP

Hauptmenü -> Mehrspieler -> Direkte IP

Hier können Sie ein Spiel hosten und dabei Spielmodus, Karte, Spieleranzahl und andere Einstellungen frei einstellen. Optional können Sie festlegen, welchen Port Paraworld nutzt – als Standard ist Port 1905 voreingestellt.

Damit andere Spieler Ihrem Spiel beitreten können, benötigen diese die IP-Adresse Ihres PCs, die Sie wie folgt ermitteln:

Klicken Sie in Windows auf Start und wählen Sie Ausführen aus. In der Befehlszeile geben Sie cmd ein und klicken auf OK. Nun geben Sie einfach ipconfig ein und bestätigen die Eingabe mit der Eingabetaste. Danach können Sie unter dem Eintrag IP-Adresse die Adresse Ihres Computers nachlesen, z. B. 250.250.250.0.

Hauptmenü -> Multiplayer -> IP beitreten

Hier können Sie einem Spiel beitreten, das ein anderer Spieler über „Direkte IP“ hostet. Dazu müssen Sie die IP-Adresse des Host-PCs sowie den benutzten Port kennen.

14.2.2 Spielmodi im Multiplayer

Im Mehrspieler-Modus stehen Ihnen drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung:

Deathmatch

Der „Deathmatch“ ist die bekannteste Variante einer Mehrspielerpartie; es handelt sich um einen Kampf einer oder mehrerer Parteien gegen eine oder mehrere andere. Es spielen alle Beteiligten so lange gegeneinander, bis nur noch eine Partei übrig ist und alle anderen vernichtet sind oder aufgegeben haben.

Defender

In diesem spektakulären Modus kämpft ein Spieler gegen alle anderen. Der ausgewählte Spieler ist der „Defender“ (Verteidiger) und muss eine festgelegte Zeit überleben, um das Spiel zu gewinnen. Damit er gegen

die Angreifer bestehen kann, erhält er eine große Anzahl von Rohstoffen und besitzt in der Regel darüber hinaus schon einige Gebäude und Verteidigungseinrichtungen. Wird der „Defender“ vor Ablauf der festgelegten Zeit vernichtet, so haben die anderen Parteien das Spiel gewonnen.

Domination

Im Modus „Domination“ gilt es, eine oder mehrere festgelegte Position(en) in der Spielwelt zu erobern und für einen bestimmten Zeitraum gegen die anderen Mitspieler zu verteidigen. Kann ein Spieler oder ein Team diese Position(en) lange genug halten, ist das Spiel gewonnen.

14.3 „Meine Armee“ im Mehrspieler-Modus

Unabhängig davon, welchen Mehrspieler-Modus Sie gewählt haben, können Sie vor dem Start über Meine Armee den so genannten Army-BUILDER aufrufen. Ähnlich wie beim Einzelspieler-Modus können Sie nun Ihr Volk mit Helden, Ressourcen und anderen Einheiten ausrüsten. Die maximale Punktzahl hat der Host der Partie im vorherigen Bildschirm festgelegt. Wählen Sie die Einheiten aus, mit denen Sie die Schlacht bestreiten wollen, und bestätigen Sie mit einem Häkchen, damit der Host das Spiel starten kann.

15. Credits

Wir hoffen sehr, dass Ihnen das Spielen von PARAWORLD Spaß bereitet hat. Im Anschluss wir nun alle an der Herstellung von PARAWORLD beteiligten Personen kurz nennen und vor allem vielen anderen Personen danken, ohne die PARAWORLD nie das Licht der Welt erblickt hätte.

SEK GmbH Executives

Thomas Langhankl	Design Director
Ingo Neumann	Technical Director
Carsten Orthbandt	Developing Director
Carolin Batke	Managing Director

Game Design

Thomas Langhankl	Design Director
Steffen "BadGun" Priebe	Gameplay, Techtree & Tuning

Programming

Carsten "Caos" Orthbandt	Lead
--------------------------	------

Core

Christoph "CHP" Pech, Andrej Treskov, Marko "Minsky" Schrenker, Peggy "Teufel" Koch

3D Engine

Christoph "CHP" Pech, Andrej Treskov, Markus Oberrauter

Gameplay

Christoph "CHP" Pech, Florian Müller, Jan "Lowtec" Neugebauer, Jasmin "Solar Flux" Kassner, Marko "Minsky" Schrenker, Peggy "Teufel" Koch

AI

Jasmin "Solar Flux" Kassner, Christoph "CHP" Pech, Florian Müller, Jan "Lowtec" Neugebauer, Marko "Minsky" Schrenker
--

UI

Andrej Treskov, Christoph "CHP" Pech, Florian Müller, Jan "Lowtec" Neugebauer, Jasmin "Solar Flux" Kassner, Peggy "Teufel" Koch

Additional Programming

Adam Trzepinski	Axel Hylla
Daniel Hohl (jetzt Hom)	David Salz
Dennis Harms	Martin Zielinski
Mattias Jungström	Max Malook
Patrick Harms	Robert Stoll
Sascha Gundlach	Frank "Headhunter" Hentschel

Gamespy

(Implementation)

Marco Keuthen, Marko Schrenker, Peggy Koch
--

Graphics (3D)

Ingo "Crux" Neumann	Lead Graphics
Steffen "Neox" Unger	Lead 3D Artist
David "Thanatos" Fraäß	3D Artist
Paul "Kapro" Janssen	3D Artist / Special FX Lead
Marcel Ludwig	3D Artist
Benjamin "Harry" Sauder	3D Artist
Conny Geppert	Level Artist
Catherine Beyer	3D Artist

Graphics (2D)

Thomas Wulff	Senior 2D Artist -Character/Environment Design
Boris Munser	Environment Design, User Interface Design
Matthias Gira	Set-Design & Props
Ingolf Hetscher	Keyartworks,

Mattepaintings,

Set-Design, Props

Vladin Petrov	3D - Keyartworks
Conny Geppert	Character/Environment Design
Steffen "Neox" Unger	Keyartworks, Character- Design
Boris "Bob" Patschull	Keyartworks, Character- Design
Vladin Petrov	3D - Keyartworks
Conny Geppert	Character/Environment Design

Texturing

Boris "Bob" Patschull	Senior Texture Artist
Simon Murray	Texture Artist
Boris Munser	Texture Artist

Animation

Marco "Elektronaut" Röth	Lead Animation, Skinning
Bettina Grunefeldt	Senior 3D Animator
Piet Schönepauck	3D Animator
Karsten Härle	3D Animator
Julia Dufek	3D Animator

Sequences

Marco Röth	Sequence Lead, Rigging, Skinning,
Ina Marczinczik	3D Animator
Nina Wels	3D Animator, MoCap Camera
Julia Dufek	3D Animator
Marcel Ludwig	Sequence Editor
Benjamin Sauder	Sequence Editor
Marian Woller	Sequence Editor
Conny Geppert	Sequence Lighting, Level Artist

Storyboard

Ina Marczinczik

Level Design

Frank "Headhunter" Hentschel Lead
Steffen "BadGun" Priebus Senior Level
Claudia "Aphelia" Krüger Level Designer
Benjamin Heidl Senior SP Level Design
Danijel Kostadinovski Senior MP Level Design
Pablo Tesch Level Designer
Stefan Karau Level Designer
Matthias Paulke Level Designer
Stefan Wegener Level Designer
Martin Lehmann Level Designer
Sebastian Fietkau external Level Designer

Script

Nico Nowarra Men in Text
Daniel Finger Men in Text
Sven Oswald Men in Text
Thomas Langhanki Idea, conception

Script - English

William H. "Bill" Thomas, Finbarr Morrin

Online Help

Claudia Krüger

Community, Marketing

Julian "Spunior" Dasgupta

Testing, In-House

David Skreiner Lead Tester
Michael Kairat Lead Tester
Julian Sommer Senior QA Engineer
John-Robin Mlehe, Sarah Steffen, Matthias "derBonobo" Löschenkohl,
Uke Bosse, Mirko Hering, Alexander Billik, Dennis Ender, Felix Faust,
Sebastian Fietkau, Ludwig Grabowski, Andreas Pursche, Sören Discher,
Andrew, Kerkel, Dennis Wendt, Sebastian Schneider, Dennis Ender

Testing, external Games Academy

Thomas Wollenzin, Marcus Trettin, Domenica Tinkiroglu, Markus Steffens,
Dennis Schwarz, Stefan Schmitz, Matthäus Saturnus, Malte Resenberger,
Alexander Rappelt, Michael Offel, Matthias Muschallik, Robert Lüdke,
Christian Knerr, Cay Benjamin Kellinghusen, Paulo Jorente, Simon Holeiter,
Tristan Heitzinger, Daniel Boerk, Klaus-Pino Airoldi, Jens Kortboyer,
Falk Sonabend, Claudius Dreyer, Matthias Koenig, Katy Koziollek,
Matthias Mieltz, Rober Müller, René Schmidt, Joringel Roller,
Hendrik Bartinger, Tim Ranft, Wolfgang Hatzinger, Lukasz Macvan

Additional Production Management

Martin Wölk

Production Assistants

Nadine Zdanowicz Team Assistance
Claudia Krüger Production Assistance
Sarah Steffen Production Assistance

Sunflowers

Adi Bolko President
Wilhelm Hamrozi CEO
Erik Simon Development Director
Reinhard Döpfer Producer
Christoph Knauz Lead Tester
Michael Backhaus Lead Tester
Kay Bennemann New Business Development Manager
Uwe Mathon Content Manager
Alexandra Kohler Content Support
Carsten Bickhoff PR & Marketing
Nadine Knobloch PR & Marketing
André Bernhardt PR & Marketing
Sabine Kaiser PR & Marketing

Ralf Praschak

Bettina Korb

Stephan Beier

Alexander Brncic

Alwin Magundirjo

Special thanks to Dorina Küster, Markus Michel, Kaiss Hariri, the SEK
moderators and the Team of keuthen.net

Manual:

SEK, Keyfactor, Sunflowers & special thanks to Ingo "Crux" Neumann

Testing

Rubén Alfonso Albert, Michael Bach, Philipp Balluch, Kai Bender,
André Bernhardt, Johannes de Frénes, Daniel Delorette, Jan Dießler,
Johannes Eunteneier, Stefan Grötzschel, Sabrina Hahn, Kaiss Hariri,
Michael Juszcak, Andreas Kaufmann, Jasmin Keskin, Felix Kitschke,
Christian Knickel, Daniel Kociok, Alexandra Kohler, Alexander Köhler,
Dorina Küster, Oliver Landrock, Thomas Lehr, Alwin Magundirjo,
Felicitas Marschik, Markus Michel, Fabian Müller, Arshia Nasserzadeh,
Nils Rathmann, Daniel Rehling, Sebastian Reimer, Torben Reis, Jan Roters,
Jens Schneider, Michael Schwab, Julian Sommer, Fadi Tawfik,
Joannis Thomas, Nadine Wirthl, Johannes Zahn

Funatics

Thomas Häuser Development Manager
Thomas Friedmann Content Manager
Thorsten Kneisel Content Manager
Florian Müller Development Consultant
Daniel Horn Additional Programming
Lothar Schmitt Studio Management

Deep Silver

Sebastian Lindig Produktmanagement
Georg Larch Marketing
Ute Palmer Presse
Christian Moriz Produktion
Dieter Schoeller International Marketingmanagement

Consultants

Ralf Adam Game Design Consultant
Noah Falstein Game Design Consultant
Marco Keuthen Network Gaming Technology Consultant
Copy Protection

HermetiCode

Jürgen Schöpker, Markus Stoller

Motion Capturing

Carsten Kuhoff Centroid Animation Berlin, CEO
Dejan Momcilovic Centroid Animation Berlin, Recording Engineer
Ellen Rappenecker Centroid Animation Berlin, Mocap Operator
Tiberio Barone Centroid Animation Berlin, Mocap Operator
Martin Hecking Centroid Animation Berlin, Mocap Operator
Mike Stilgoe Centroid Animation UK, CEO
Phil Stilgoe Centroid Animation UK, Recording Engineer
Ben Murray Centroid Animation UK, Mocap Editing

Supervisor

Lara Bühner Production Assistance Motion Capturing

Paraworld Cinematic (by Pendulum)

Michael McCormick Directors
Robert Taylor Directors
Wade Ammon Producer
Robert Taylor Exec Producer
Ron Chan Storyboard & Design
Michael McCormick 3D Lead
Reed C asey 3D Modeling & Texture Artists
Bryn Morrow 3D Modeling & Texture Artists
Gina Adamova 3D Modeling & Texture Artists

Scott Spencer
Ricardo Ariza
Stefan Minning
Florian Wild
Bill Spradlin
Mattias Jervill
Matt Schiller
Michael Hutchinson
Emil Bidiuc
Kevin Jackson
Paul Jewell
Stev Kalinowski
Michael Hutchinson
Robert Taylor
Scott Mitchell
Abe Cajudo
Josh Penix
Michael Converse

3D Modeling & Texture Artists
3D Modeling & Texture Artists
3D Shading & Lighting Artists
3D Shading & Lighting Artists
3D Shading & Lighting Artists
3D Technical Directors
3D Technical Directors
3D Animators
3D Animators
3D FX Artists
3D FX Artists
Software & Tools Development
Lead Compositor
Compositing Support
Editor & Digital Video Assist
IT & Systems Administration
IT & Systems Administration

Motion Capture

Michael Frick

Stage Direction

Actors - Berlin

Hedda Oletzki
Markus Hoffmann
Kaspar Weiss
Ines Thielbeer
Harvey Friedmann
Stefan Zimmermann
Sabine Walkenbach
Dzidek Starczynowski

Ada
Governor
Taslow/Arch Druid/Kleemann/Leighton
Stina
Bela
Cole
Trader
Babbit

Actors - London

Alice Brown
Chris Newland
Jamie Treacher
Oliver Hollis

Localisation - German

Men In Text

Production, Recording and Direction

Speakers - German

Joachim Kerzel
Detlef Bierstedt
Wolfgang Ziffer
Andreas Fröhlich
Dietmar Wunder
Hubertus Bengsch
Hans-Werner Bussinger
Engelbert von Nordhausen
Ernst Meincke
Iris von Kluge
Anna Carlsson
Daniel Finger
Martina Hill
Aart Veder, Achim Barrenstein, Andreas Sparberg, Dieter Gring, Gilles Karolyi,
Klaus Bauer, Linus Kraus, Mario Hassert, Monika Heusch, Silvia Heldt,
Sonngard Dressler
4-Real Intermedia GmbH

Babbit
Governor
Leighton
Bela
Cole
Kleemann
James Warden
Arch Druid
Taslov
Ada
Stina
Trader
Amazon Queen

Additional Production, Recording and Direction

Localisation - English

Outsource Media UK

Production, Recording and Direction

Speakers - English

Richard Epcar
Ellen Stern
Crispin Freeman
Julie Nesbitt Thornton
Robert M. Klein

Cole
Ada
Bela
Stina
Trader

Steve Kramer
Doug Stone
Neil Kaplan
Michael McConnochie
Dave Lodge
Steve Blum
Melodee Spevak

Babbit
Taslov
Mayor / Warden
Leighton
Druide
Kleemann
Tarna (Amazon Queen)

Music and Sound

Original Score written by

Produced by

Score Layout by

Orchestra:

Conductor:

Orchestra recorded, edited and mixed by

Recording Engineer / Producer:

Original Sound Design by

Audio Management by

Audio Direction by

Additional Sound

Pierre Langer, Tilman Sillescu
Dynamedion
Marco Jovic
Magdeburgisch Philharmonie
Bernd Ruf
GENUIN Musikproduktion Leipzig, Germany
Alfredo Lasheras Hakobian
Pierre Langer, Conny Kollet
Michael Schwendler
Pierre Langer
Silvius Lack

Special Thanks to:

all our friendly developers, in particular:

4Head Studios, Exozet Games, Limbic Entertainment, Radon Labs,
Related Designs, Replay Studios, Rotobee, SnapDragon Games,
YAGER Development, The whole Games Academy, in particular:
Thomas Dlugaczky, Britt Bolduan, the support of: the whole
Perforce-Team, Gamespy, Frank Hammerschick from COS Distribution,
Johannes P.G. Atze und Pia Mertesacker from CAT Sales, RAD Gametools,
Indigo Pearl, vm People, Markenzeichen, Getränke Zorn,
Kaffee-Service Berlin, Snackbox, Steuerbüro Vellmann,
Familie Dimic, Roby-Rob-Shop, the crew of Madonna,
the crew of "Rocco und seine Brüder", Mc Donalds and Burger King,
Keyfactor, Investitionsbank Berlin, Freaks X, Carsten Lenkeit-CEO, Marc Tast,
Project Manager NGL, Turtle Entertainment, Jan-Philipp Reining CEO,
Alexander Albrecht-Marketing Manager
Special thanks to all beta tester!! "Thanks to all our friends which cannot be
listed due to shortage of space, but in particular to:" Volker Hirsch,
André Karpinski, Fris Tappert, Frank Fay, Stephan Winter,
Laurianne Trimouilla, our true friend in France, Thorsten Kiecker from
Stenarts, Sergei Klimov from Snowball, Christian von Duisburg
Guards of the Secrets The Mysterious Ninja Monkey Legion

16. Service und Kontakt

Adresse:

SUNFLOWERS Interactive Entertainment GmbH
Selgenstädter Grund 1
D-63150 Heusenstamm

Aktuelle Informationen zu PARAWORLD sowie zu weiteren unserer Produkte finden
Sie auf folgenden Webseiten:

Die offizielle PARAWORLD-Webseite:

<http://www.paraworld.com>

Die Heimat von Sunflowers:

<http://www.sunflowers.de>

Registrieren Sie sich auf der offiziellen PARAWORLD Webseite und werden Sie ein
Teil der weltweiten PARAWORLD-Gemeinschaft. Sie erhalten ständig die aktuellen
Neuigkeiten zu PARAWORLD und wissen jederzeit, was in der Welt von
PARAWORLD passiert.

Sollten Sie Fragen zum Spiel oder technische Probleme haben, so können Sie natürlich auch telefonisch mit unserer Hotline Kontakt aufnehmen und sich beraten lassen:

Technik Hotline Koch Media / Deep Silver

0900 1 807 207

Preise aus dem Festnetz:

Deutschland: 0,62 Euro/Min.
Schweiz: 1,19 Fr./Min
Österreich: 0,53 Euro/Min.

Erreichbar:

Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa+So 10-16 Uhr

Natürlich können Sie uns auch über das Internet bzw. per E-Mail erreichen:
support@paraworld.com

17. Copyright & Gewährleistung

ParaWorld © 2006 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS und ParaWorld sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle verwendeten Logos oder Marken sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten © SUNFLOWERS 2006

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Miles Sound System, Copyright (c) 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This software uses the free ZLib library by Jean-loup Gailly and Mark Adler.

ANNO 1701




Ab 26.10.2006
im Handel erhältlich



78





Seriennummer: